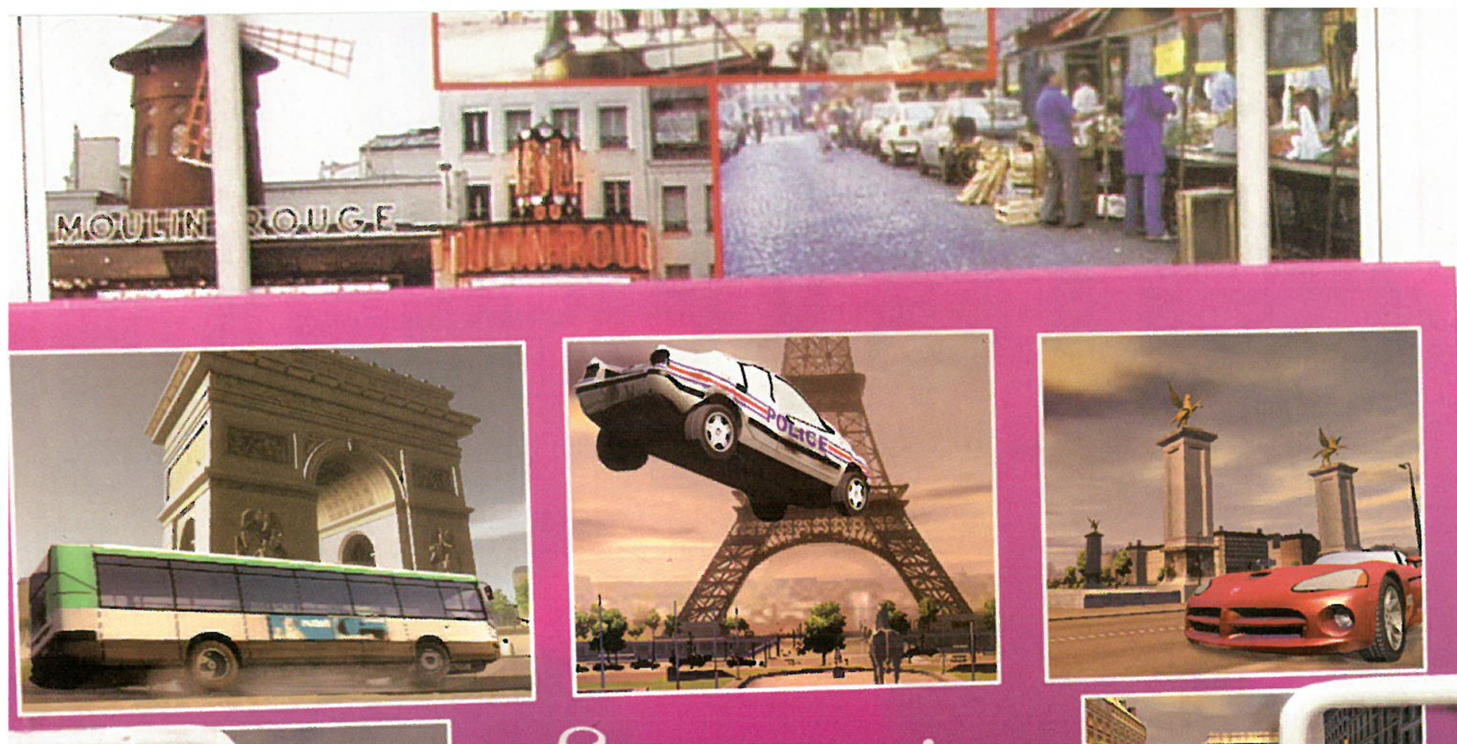
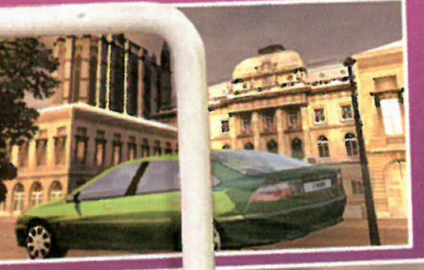
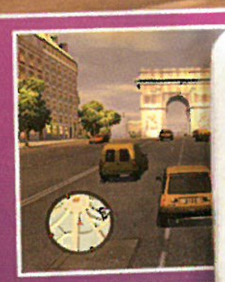
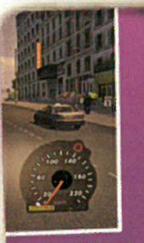
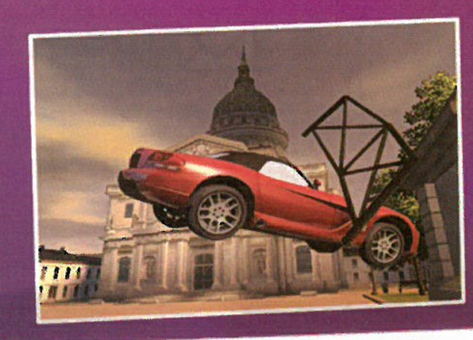
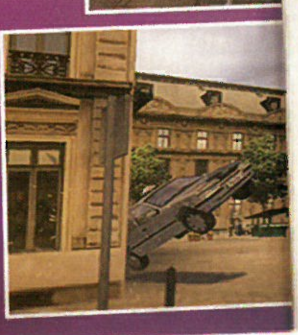
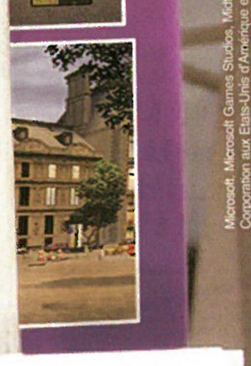

PLAYSTATION 2 - GAMECUBE - XBOX - DREAMCAST - GAME BOY ADVANCE - PSONE - ARCADE
Joypad
N° 132 juillet/août 2003
LE MAGAZINE DES
SPÉCIAL E3
75 pages de jeux
+ de 130 jeux à
AVEC EN GUEST
Resident Evil 4 et
Metal Gear Solid 3 Snake Eater • Gran
Half-Life² • Halo 2 • F-Zero GX • WRC 3
Metroid Prime 2 • Final Fantasy XI • Men of
Doom III • Starfox 2 • Viewtiful Joe • Need for
Legacy of Kain Defiance • Colin McRae
PRINCE OF PERSIA
CRÈVE L'ÉCRAN !
SONY ANNONCE LA PSP !
TOMB RAIDER
L'ANGE DES TÉNÈBRES
Enfin le test : notre verdict
T 04161 - 132 - F: 5,50 € - RD
France métropolitaine 5.50 € • ANT-GUY 5.80 € • REU 6.90 € • BEL 5.50 € • CH 9 FS • AND 5.50 € • CDN $ 8.75 • LUX 5.50 € • MAR 70 DH • PORT cont 5.50 € •





Souvenirs de Paris



Ce n'est qu'un… adieu !



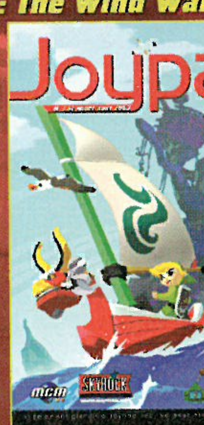
l a été difficile de garder cela pour nous plus longtemps. À vrai dire, quelques langues n'ont pas pu s'empêcher de se délier et d'annoncer des informations plus ou moins vraies un peu partout dans notre petit milieu. Relayées notamment sur certains sites Internet de renom où les forums, prisés par de nombreux lecteurs aux aguets, se sont spontanément transformés en comité de outien à Joypad. Merci à eux, ça fait plaisir ! Je profite évidemment de cet édito pour l'annoncer de manière officielle : oui, un ertain nombre d'entre nous va quitter définitivement la rédaction de Joypad. Oui, c'est triste, mais c'est la vie, c'est comme ça, omme dirait Chris… Et non, Joypad ne s'arrête pas ! Notre vaillant Aruno, spécialiste nippon de son état, nous avait précédé ès le mois dernier, laissant un grand vide dans sa rubrique de prédilection, les News Japon. Reprises d'ailleurs, pour ce numéro niquement, par notre Greg national, le second couteau de cuisine ès « nipponerie » ! Je tenais à rendre à notre exilé « japonais » n hommage appuyé et amplement mérité pour la qualité de son travail, sa disponibilité et sa gentillesse durant ces deux années e collaboration. Bon vent camarade ! Aujourd'hui, nous sommes 6 à quitter notre magazine : Greg, RaHaN, Kendy, nos deux lustrateurs Couly et le PiXX, et moi-même. Par choix. Mais aussi par conviction personnelle. C'est notre droit et nous tenions l'assumer pleinement. Nous voulions tout simplement aller voir ailleurs si le ciel était plus bleu, et prendre pas mal de recul par apport à plein de choses… Tout a une fin. Même cet édito, mais c'est pas pour tout de suite, j'ai pas fini ! Ces 13 longues années délirer comme jamais, tout en préparant le plus sérieusement du monde le numéro du mois suivant, furent un réel bonheur pour ous. Bonheur partagé par les nombreux collaborateurs venus « s'échouer » dans notre rédaction de « fous ». Je pense notamment Seb en ski, Marc Menier, Olivier Prezeau, Rastatoo, Banana-San, Kagotani-San… et bien sûr à l'inénarrable JM Destroy ! Spéciale édicace aux petits derniers Yann, Tristan, Pomme de Terre, Bob Arctor, Ackboo et Ivan le fou (ok, y a tous les mecs de Joystick là !), igistes occasionnels mais ô combien précieux et efficaces. Souvenirs également des trois précédents rédacteurs en chef ayant enu la barre du vaisseau Pad : AHL, Robby et TSR. Tous ont contribué, au fil du temps, à faire de Joypad ce qu'il est aujourd'hui. e ne peux décemment vous quitter sans saluer également les nombreux(euses) attaché(e)s de presse chez nos amis les éditeurs : gnèèèès, Cécile, Karine, Anne, Stéphanie (y en a beaucoup), Lætitia, Franck, Victor, Frédéric, Priscille, Pascal, Alexandre, Sophie, oralie, Dorothée, Géraldine, Anthony, Grégory, Richard, Jérôme, Tiphaine, Diane, Nadia, Alexandra, Béatrice, Éric, Larry & Jammy, urélie, Guillaume, Emmanuel, Ralph, Soktha, Patrick (encore), Ayrton Senna et JP Montoya… Pardon si j'en oublie… Merci à vous our les scoops, les jeux, les goodies collector, les reportages, les annonces, les déjeuners en paix, les confidences, l'arge… oups ! ous laissons donc le navire à une autre équipe de moussaillons dont Chris, Elwood, Gollum, Julo, Angel, Willow, Mister Brown, arine et Sonia alias la Lutaine sont les fers de lance. La nouvelle vague, en quelque sorte, avec pas mal de bouteille quand même ! oilà. À part vous dire mille fois merci pour toutes ces belles années, et en espérant vous retrouver un jour, je vous souhaite, dèles lecteurs et lectrices, d'excellentes vacances d'été en compagnie de notre numéro 132 de juillet/août, presque entièrement onsacré à l'E3 2003 ! Bon vent les amis…

Trazom

sommaire

Rhaaaaaaaaaaaa… voilà, c'est les vacances d'été ! Pour certains, ce sera même l'occasion de partir vers une destination sans retour. Tiens, par exemple, Trazom va enfin pouvoir quitter ce monde abject en soucoupe volante grâce à ses amis extraterrestres, Kendy ira rendre visite à ses congénères les intraterrestres, RaHaN uploadera sa conscience dans le Net et délaissera son enveloppe charnelle, Greg s'exilera dans un monastère Shaolin pour apprendre les arts martiaux, Willow fera son habituel pèlerinage en Corse, Angel fera un détour dans les Carpates, Chris s'adonnera aux délices du jeu en réseau, Julo servira de cobaye humain pour la médecine, Karine se paiera une partie de bronzette en Australie, Mister Brown squattera chez Bébert tout l'été, Gollum profitera de ce moment de répit pour affiner ses techniques de spéculation boursière et Elwood restera tranquillement chez lui à mater des tonnes de films avec son nouveau vidéo-projecteur ! Bref, l'équipe de Joypad vous souhaite de bonnes vacances, même si une sérieuse menace de basculement des pôles de notre belle planète est prévue pour le mois d'août… Ah… monde de merde !

The Legend of Zelda : The Wind Wak



Sonia vous a concocté la seconde et dernière partie de Zelda sur GameCube, parce qu'elle le vaut bien ! Et aussi parce qu'elle doit payer ses impôts et survivre dans une société de consommation gérée par le Grand Capital. Et ce n'est pas le très défunt Karl Marx qui dira le contraire, enfermé dans sa boîte en bois à six pieds sous terre…

hdp
Media with passion

Joypad est édité par la société Hi-tech Digital Presse (HDP) SA au capital de 42 000 euros
RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 101-109 rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
P.D.G. : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi

LA RÉDACTION
Assistante de rédaction : Nathalie Brun
Rédacteur en chef : Nourdine Nini (Trazom)
Chef de rubriques : Julien Chièze (Gollum)
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Correctrice : Sonia Jensen

Ont participé à ce numéro :
Yann Bernard (Yann), Xavier Brun (Mister Brown), Angel Davila (Angel), Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Julien Hubert (Julo), Sonia Jensen (La Lutaine), Karine Nitkiewicz (Karine), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN) et Kendy Ty (Kendy).

Pour contacter la rédaction : redacpad@futurenet.fr
Numéro Promévente : 08 00 19 84 57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Lionel Gey
Second rédacteur graphiste : Hervé Drouadène
Maquettistes : Catherine Branchut, Adeline Clère, Suzie Gorini, Nicolas Lainé, Aline Saussier et Joseba Urruela.
Iconographe : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateurs : PiXX et Didier Couly

LA PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 64 70
Directrice commerciale : Claudine Lefebvre
Directeur de publicité : Antoine Tomas
Directeur de clientèle : Jean-François Feneux
Chef de publicité : Benoît Léoty
Assistante : Cécile-Marie Réyé

SERVICE ABONNEMENT
Abonnements Joypad BP 50002
59718 Lille Cedex 9
Tarifs 1 an (11 n°) France : 39,90 €
Tarifs étranger sur demande au 03 28 38 52 39
abonnementsjoypad@cba.fr

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Responsable : Frédéric Garcia

Photogravure : Hafiba
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture :
Prince of Persia : Sands of Time © Ubi Soft

Commission paritaire : 0305K73360
Ce numéro comporte 1 booklet éditorial de 32 pages jeté sur la couverture qui ne peut être vendu séparément.

Notre but est de la satisfaire en créant des magazines et des sites Internet offrant une information de qualité et des conseils pour gagner du temps et de l'argent, mais aussi un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes de presse dont la croissance est la plus forte dans le monde. The Future Network plc publie aujourd'hui plus de 100 magazines, 20 sites Web et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe accorde également une licence à 42 magazines dans 30 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres.

(CODE : FNET)
Media with Passion
www.thefuturenetwork.plc.co.uk Bath, London, Milan, New York, Paris, San Francisco
Printed in France / Imprimé en France



DIFFUSION CONTRÔLE
OJD
2002

ZOOMS — 117



Seulement 2 tests en import pour ce numéro : Giftpia et Lufia. Les derniers tests de Maître Greg et de Yann avant de très longues vacances...

TESTS — 121



Il y en aura pour tous les goûts : Brute Force, Midtown Madness 3, Phantasy Star Online, Return to Castle Wolfenstein, Soldier of Fortune 2, Virtua Fighter 4 Evolution... Les jeux de l'été décortiqués rien que pour vous !

ASTUCES — 142



Allez zou, voilà une dernière fournée d'astuces avant les vacances... Le concept de la blague pourrie est officiellement terminé parce que la vie n'est plus drôle. Kendy passera le relais au Vicomte Davilax pour la rentrée... Snif !

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

Impossible de passer à côté du truculent salon de l'E3 et ses fabuleuses nouveautés !!! Retrouvez un dossier en adamantium consacré aux prochains jeux en préparation « all around the world » !!! Vous ne saurez plus où donner de la tête tellement les potins et les ragots vont fuser !!! Parce que notre profession, c'est témoigner, et nos témoignages, c'est pas d'la daube !!! En attendant, foncez plutôt à la page 22 !!!



PlayStation 2

GameCube

Xbox

Game Boy Advance

TOUTES LES SORTIES DE CES PROCHAINS MOIS

Vous trouvez

Vous trouvez la rubrique niouze super maigrichonne ? Vous zinquiétez pas, c'est normal les gars, l'E3 est passé par là ! Pour fêter comme il se doit cette grand-messe du jeu vidéo qui s'est une fois de plus déroulée au cœur de la cité des anges, toute l'équipe de Joypad s'est affairée pour pondre un dossier ultra-complet de plus de 70 pages dans la chaleur tropicale de notre nouvel open space. Si ça, c'est pas la classe américaine ! Coups de cœur, tendance, interview... comme vous pourrez le constater en lisant attentivement nos articles, notre univers vidéoludique est toujours aussi dynamique et la rentrée prochaine s'annonce véritablement passionnante. En attendant, profitez bien de vos vacances et évitez d'aller vous faire bronzer en Chine ou au Canada ! Tiens, en parlant de Canada, on espère que les développeurs de Splinter Cell 2 ne seront pas contaminés par le SRAS ! Arf arf !

Arf ! Arf !



Splinter Cell Pandora Tomorrow (Xbox) © Ubi Soft

Sayenaza, chers amis !

Ah, le souffle chaud du vent d'été ! Je suppose que c'est lui qui vous aide à tourner les quelques pages que vous lisez d'un air nonchalant, affalé sur une plage ou sur la terrasse d'une villa bourgeoise. Faire l'édito pour mes dernières News Japon, ça me rappelle un peu... mes débuts. Et si vous me permettez, pour mon dernier texte, de me transformer un instant en vieux ringard nostalgique, je vais vous expliquer comment on faisait les News Japon dans le temps. À l'époque, nous n'avions pas de correspondant au Japon. Il fallait se débrouiller seul. JM Destroy et votre serviteur allions donc dans des librairies japonaises acheter des magazines comme *Famitsû* pour nous tenir au courant de l'actu et choper les dernières news. Point d'Internet non plus, les news dataient donc de 15 jours mais étaient de la première fraîcheur tout de même. Je traduisais ensuite ces magazines pour JM, qui sélectionnait les titres de jeux dont il était bon (ou non) de parler. Ensuite, on découpait soigneusement les petites photos, et on les collait une par une sur une feuille de papier ! Sous chaque photo, le nom du jeu correspondant. On envoyait ensuite le tout à l'imprimeur qui... imprimait. Internet fut une grande révolution : pour la première fois, les magazines n'avaient plus les news avant tout le monde. Il suffisait d'avoir un pote au Japon qui vous envoyait un mail à la sortie du kiosque pour avoir du biscuit frais. Voilà, quelle belle histoire ! Je pourrais aussi vous raconter que les photos des jeux se faisaient avec un appareil photo classique, dans une pièce entièrement sombre, et que c'était une sacrée galère. Il fallait attendre deux jours pour savoir si les clichés étaient réussis. Ah oui, c'était mieux avant ! Que voulez-vous, la modernité, ça tue l'art, la matière, le terreau ludo-numérique. Voilà pourquoi, lorsqu'un lecteur nous fait le plaisir de nous dire : « Ah, votre mag, il est de mieux en mieux », je préfère cacher mes yeux d'un mouvement d'avant-bras, artiste maudit, repoussant le démon tentateur. Mais tout cela est bien fini. À nous les bars mafieux d'Osaka, où j'irai m'échouer telle une baleine sur les banquettes du fond, en compagnie de Ken Ogasawara, Kagotani-san, Banana-san et Aruno okans, vaillants correspondants au Japon de Joypad durant près de 13 ans... À tous, encore merci pour votre fidélité !

Greg

PSX, c'est la classe !

Éditeur : Sony
Machine : PSX
Sortie au Japon : Noël 2003
Sortie en Europe : Courant 2004

Le petit homme replet et rigolard de chez Sony prouve une fois de plus qu'il ne faut pas se fier aux apparences, et qu'un « requin » se cache facilement dans la peau d'un Japonais de 50 ans.
La nouvelle est tombée : Sony sort la PSX. Me serais-je réveillé en décembre 1994 ? C'est avec un souvenir ému que je me souviens avoir bataillé pendant des mois dans la rubrique Courrier en 1995 avec tous ces lecteurs idiots qui s'acharnaient à appeler la PlayStation « PS-X », appellation erronée, résultat de l'incroyable professionnalisme de journalistes américains plus malins que les autres. Voici la PSX, pied de nez aux lecteurs idiots de 1995. Merci à vous, Ken Kutaragi, justice est faite, je peux quitter Joypad en paix, garant jusqu'au bout d'une inflexible vérité ludo-numérique. Or donc, qu'est-ce que cette PSX ? Lors d'une interview exclusive accordée à *Libération* l'année dernière, Ken Kutaragi expliquait alors que dans le secret, Sony mettait au point une nouvelle machine capable de remplir le contrat qu'aucun ordinateur n'avait tenu jusqu'à présent. À savoir celui d'un appareil simple, présent dans chaque foyer, et capable de relier les consommateurs aux différents réseaux qui leur fourniraient des informations, du « content ». PSX sera donc un bloc multi-usages. Compatible PS1 et 2, PSX est aussi doté d'un disque dur de 120 gigas et d'un lecteur enregistreur de DVD. On trouvera aussi un port pour les memory sticks, utilisés dans les appareils photo Sony, baladeurs Sony, Aibo, mais aussi la future PSP. Gros magnétoscope futuriste qui se branche sur le tuner TV, sur le Net, et qui possède plusieurs ports dont USB 2.0 et Ethernet. PSX réussira-t-il à conquérir les familles ? Sony parviendra-t-il à imposer PSX comme un standard ? Réponse dans quelques années...(voir aussi Business Pad)



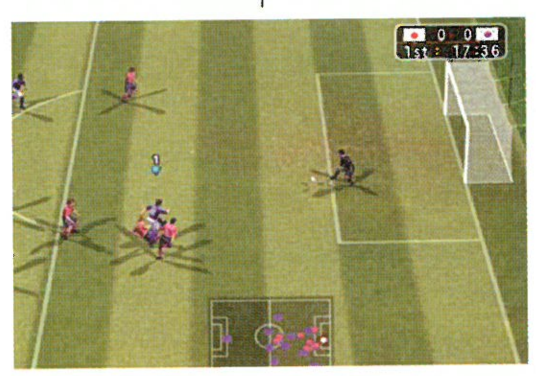




Winning Eleven 7

Éditeur : Konami C.E.T.
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 7 août 2003
Sortie en Europe : N.C.

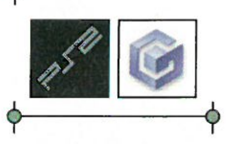
Le plus gros mood-maker de la rédac depuis les jeux de baston SNK, c'est bien lui. Hurlements, cris, chants, humiliations... pas de doute, on joue à WE à la rédac aujourd'hui encore...
C'est le 22 mai dernier que l'éditeur adepte des surprises a tenu une conférence de presse en compagnie de quelques V.I.P. pour annoncer Winning Eleven 7, au Japon. On découvre donc que cette fois, le parrain du jeu sera Zico, ancien joueur-vedette brésilien, japonais de cœur, qui entraîne les équipes nippones depuis sa retraite footbalistique. Même s'il ne parle pas vraiment la langue d'Aizawa, il aura réussi à mettre l'ambiance sur scène, grâce à la présence de l'inénarrable et indispensable Jon Kabira et ses « Golgolgolgol goaaaaaaaaaalll » légendaire. Au niveau des nouveautés de WE7, on notera avant tout des améliorations graphiques. Les joueurs seront animés de manière encore plus réaliste et disposeront de nouveaux mouvements, dont les différentes animations contextuelles qui rendront les actions encore plus fluides. On pourra en outre voir leurs cheveux voler au vent, et des détails corporels tels que blessures et pansements. La nouvelle interface graphique permettra d'afficher le moral du joueur qui possède la balle, et d'une manière générale, la motivation des joueurs tient cette fois-ci une place prépondérante dans leurs performances. À noter l'apparition de la ligue coréenne, un détail qui fera plaisir aux concernés, et enfin une option sur laquelle tous les joueurs fondent leurs espoirs : une intelligence artificielle plus élevée, et qui évolue en fonction de votre performance... Y en a quelques-uns qui vont pas vraiment se reposer en août... Enfin, moi j'dis ça hein...





« On va encore tout déchirer avec WE 7 ! »

Bomberman Land 2







« L'homme-bombe » a fait du chemin depuis sa première version en 1989. Désormais, il possède son propre dessin animé, diffusé avec un certain succès sur les réseaux hertziens japonais. Sans compter les jeux le mettant en scène, sans vraiment de rapport avec le concept de base : poser des bombes en lieu clos. Après la course, Bomberman retrouve donc les jeux de plateau avec cette suite de Bomberman Land, originellement sorti sur PSone. Cette fois, c'est la PS2 et la GC qui auront l'honneur de faire tourner BL2. Le principe du jeu reste assez simple : il s'agit de se balader seul ou à plusieurs (jusqu'à 4 joueurs simultanément) dans un grand parc d'attractions, le Bomber Land, composé de cinq zones différentes. Chacune d'elles contient des attractions où les joueurs doivent s'affronter. On retrouvera donc plus de 80 mini-jeux différents qui permettront de départager les concurrents, qui récolteront ainsi des pièces. Celles-ci devront être assemblées, ce qui permettra de résoudre des puzzles et ouvrir des portes pour accéder à de nouvelles zones du parc d'attractions. BL2 proposera également un mode Survival dans lequel un joueur devra avancer dans un dédale infini, armé d'un boomerang, d'un marteau et de ses bombes. Le but sera bien entendu d'aller le plus loin possible à chaque partie. Un multijoueur sympathique et coloré, dont on ne sait malheureusement pas grand-chose en ce qui concerne une hypothétique sortie européenne.

Éditeur : Hudson
Machines : PlayStation 2, GameCube
Sortie au Japon : 17 juillet 2003 (PS2), 31 juillet 2003 (GC)
Sortie en Europe : N.C.

Tales of Symphonia





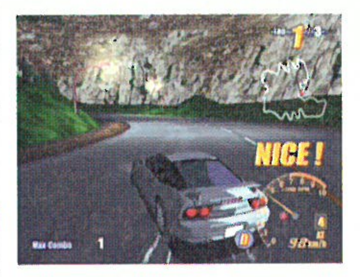


D'une certaine manière, ce volet sera un retour aux sources, le character designer n'étant autre que Kôsuke Fujishima (Sakura Taisen, Ah My Goddess), qui officiait sur le premier volet, Tales of Phantasia. Depuis, le flambeau a été repris par la talentueuse Inomata Mutsumi, bien meilleure il faut l'avouer. Ne boudons cependant pas notre plaisir, cette version GameCube promet d'être soignée. Pour la première fois de son histoire, la série « Tales of » passe donc entièrement en 3D, ce qui fait craindre aux fans de ne pas retrouver le « kawaii style » des versions en sprites. Outre Lloyd, Collet et Genius que vous a déjà présentés Aruno dans un précédent numéro, on apprend ce mois-ci que trois nouveaux personnages viendront rejoindre les héros. Il y aura Refill, la grande sœur de Genius, Kratos le beau ténébreux avec sa grande épée, et enfin Shihna, la ninja aux gros seins que l'on retrouvera régulièrement sur son chemin. Le système de jeu aussi s'adapte à la 3D, tout comme les combats, désormais nommés « ML-LMBS », ou encore « Multiline Linear Motion Battle System », ce qui signifie juste que les combats seront en relief, comme dans Grandia, avec une profondeur. Encore une spécialité des « marketeux » japonais, qui mettent des grands noms idiots à des concepts simples pour remplir les lignes du magazine *Famitsu*. Dire que là-bas, on est payé à la page et non au signe... Ah, monde de m...

Éditeur : Namco • **Machine :** PlayStation 2
Sortie au Japon : Août 2003
Sortie en Europe : N.C.



GT Cube





Une cinquantaine de véhicules dans ce titre « toonesque » et multijoueur.





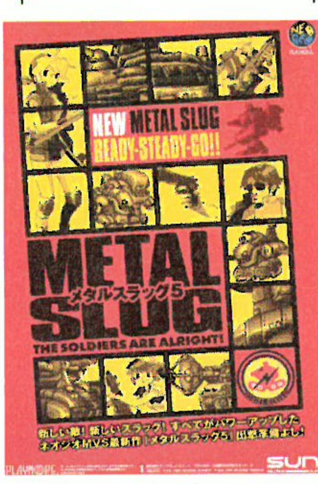
Les graphismes en cel shading seront-ils appréciés du public ?

Après avoir prouvé sa puissance intrinsèque avec deux excellents GT Advance sur GBA, MTO remet le couvert, cette fois sur GameCube. On pourra penser en effet que l'éditeur quasi inconnu, galvanisé par son succès, tente enfin une percée sur nos consoles de salon (ou de chambre, c'est selon). On notera d'ailleurs qu'il est possible ainsi de donner à peu près n'importe quelle dénomination à une console selon le lieu d'utilisation. Pour moi par exemple, la GBA est une console de chiottes. Mais tout de suite ça le fait moins : « Retrouvez les prochaines aventures de Mario sur console de chiottes. » Bref, tout ça pour dire qu'avec GT Cube, il semblerait que le cube mauve ait enfin trouvé à qui parler en matière de simulation automobile. Disposant d'un rendu cel shadé à la manière du pétard humide Auto Modellista, GT Cube proposera pas moins d'une cinquantaine de véhicules différents, qu'il faudra acheter tout au long du jeu. La thune ne se trouvera pas sur les chantiers à la Shenmue, mais sera acquise grâce à vos résultats dans des courses toutes plus folles les unes que les autres. GameCube oblige, GT Triangle (ha ha ha, trop marrant) disposera d'un mode multi pour deux, trois et quatre joueurs simultanément.

Éditeur : MTO • Machine : GameCube
Sortie au Japon : 20 juin 2003 • Sortie en Europe : N.C.

Metal Slug 5



Pour se rendre compte de la puissance des jeux 2D, il suffit de jeter un œil aux précédents volets de la série des Metal Slug. Digne héritier des plus belles parties de notre jeunesse, ce fils caché de Rolling Thunder, Cyber-Lip et Bloody Wolf (sacré trio) n'en finit pas de ravir chaque jour les fanatiques de l'action « deudé ». Une 2D dont la « tension » n'a jamais pu être parfaitement rendue encore… en 3D. Certes, les vieux briscards que nous sommes pourront écouter d'une oreille distraite les affabulations des « hardcore gamers » qui ont découvert le jeu vidéo avec la PSone, expliquant sans rire qu'avant la 3D les jeux ne faisaient pas ressentir d'émotions. Outre une bonne descente d'organes, on souhaite à tous ces sociologues de supermarché de se retrouver coincés dans un char à deux pattes, avec un tank de quarante mètres de haut devant, et un escadron d'hélicoptères derrière. Pour qu'ils sachent enfin ce qu'est la peur, le stress, celui de crever alors qu'il ne reste qu'un seul crédit. La joie de voir la centaine de petites animations qui égayent les sprites, élevant ainsi le pixel au rang de 10e art. Tous ces petits bonheurs, Metal Slug 5 en est bourré à craquer ! Un nouveau char qui se transforme en robot, une descente en rafting, des prisonniers en slip avec de nouveaux gags en stock, et bien entendu une difficulté plus que jamais présente à l'appel. Véritable ode à la 2D retrouvée, Metal Slug 5 sera sur toutes les bornes d'arcade nippones en juillet prochain !



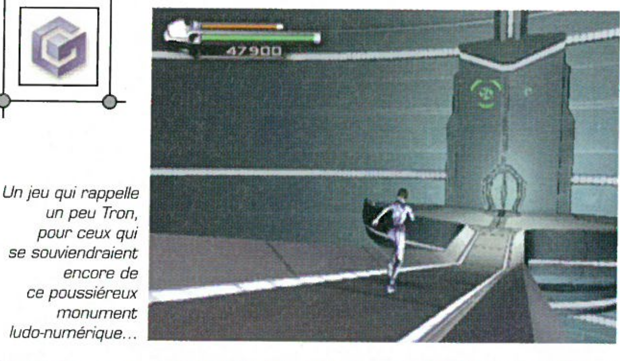
Les graphismes en 2D débordent de détails.





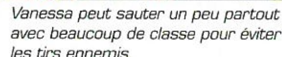
Éditeur : Playmore • Machine : MVS (arcade)
Sortie au Japon : Juillet 2003 • Sortie en Europe : N.C.

P.N. Ø3



Un jeu qui rappelle un peu Tron, pour ceux qui se souviendraient encore de ce poussiéreux monument ludo-numérique...





Vanessa peut sauter un peu partout avec beaucoup de classe pour éviter les tirs ennemis.



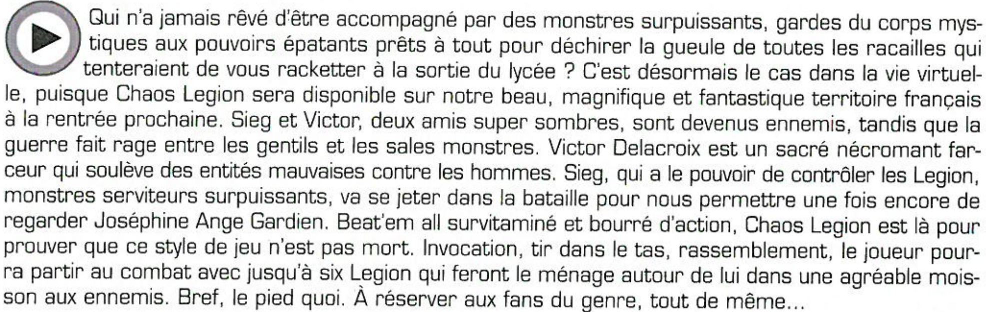


2079, bureau des affaires spatio-fédérales. Mâchouillant nerveusement son turbo-cigare, le colonel Nabolev regarde devant lui la brochette d'agents spéciaux qui n'attendent qu'une seule chose : partir en mission. Partir pour LA mission. Le problème, c'est qu'aucun d'entre eux n'est vraiment capable de porter les super combinaisons de combat spécialement mises au point pour ce type d'action. L'inventeur, une féministe de la première heure, l'a en effet conçue pour une demoiselle... Repassant sans cesse dans sa tête ce mauvais scénario, notre colonel ne voit pas entrer sa charmante mais un peu gourde secrétaire, Vanessa. Aussitôt, un éclair de génie traverse son esprit. Il va prendre un café. Puis il confiera la mission d'infiltration et de destruction à Vanessa. Célibataire, la bougresse voit là l'occasion de voyager dans le vaste monde. Ce qu'elle ne sait pas, c'est qu'elle va rester confinée dans des couloirs, à sauter partout, tirer sur des ennemis, et passer son temps à upgrader son armure afin de gagner de nouveaux pouvoirs qui lui permettront de venir à bout de ce shoot'em up, old school dans l'esprit mais résolument moderne dans sa représentation graphique. Ah, la modernité intrinsèque...

Greg

Éditeur : Capcom
Machine : GameCube
Sortie en Europe : 29 août 2003

Chaos Legion



Qui n'a jamais rêvé d'être accompagné par des monstres surpuissants, gardes du corps mystiques aux pouvoirs épatants prêts à tout pour déchirer la gueule de toutes les racailles qui tenteraient de vous racketter à la sortie du lycée ? C'est désormais le cas dans la vie virtuelle, puisque Chaos Legion sera disponible sur notre beau, magnifique et fantastique territoire français à la rentrée prochaine. Sieg et Victor, deux amis super sombres, sont devenus ennemis, tandis que la guerre fait rage entre les gentils et les sales monstres. Victor Delacroix est un sacré nécromant farceur qui soulève des entités mauvaises contre les hommes. Sieg, qui a le pouvoir de contrôler les Legion, monstres serviteurs surpuissants, va se jeter dans la bataille pour nous permettre une fois encore de regarder Joséphine Ange Gardien. Beat'em all survitaminé et bourré d'action, Chaos Legion est là pour prouver que ce style de jeu n'est pas mort. Invocation, tir dans le tas, rassemblement, le joueur pourra partir au combat avec jusqu'à six Legion qui feront le ménage autour de lui dans une agréable moisson aux ennemis. Bref, le pied quoi. À réserver aux fans du genre, tout de même...

Greg

Éditeur : Electronic Arts/Capcom
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Automne 2003

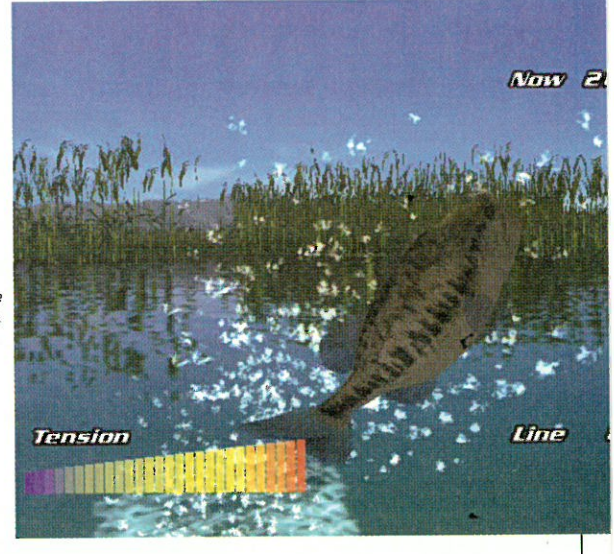


Mais il en sort de partout !



Entouré de ses légions, Sieg semble invincible.

Pro Cast Sports Fishing



Un titre visuellement terne.

Le gameplay promet d'être classique et soporifique à souhait.

Les joueurs Xbox ont de la chance, ils vont bientôt connaître les joies de la pêche virtuelle ! Supeeeer. Dans le genre contemplatif, on ne fait pas mieux. Enfin contemplatif, c'est vite dit parce que dans Pro Cast Sports Fishing, il n'y a pas grand-chose à contempler hormis des fonds boueux parsemés d'algues vertes, des décors statiques à souhait et deux, trois poiscailles dodus (des carpes) qui se battent en duel. Chais pas moi, quitte à développer une simulation de pêche, autant faire le maximum pour exploiter les capacités de la machine et rendre les environnements visuellement attrayants. Ben non ! Le gameplay, quant à lui, s'annonce des plus classiques : on commence par déplacer son bateau au pif pour trouver un bon spot, puis on choisit ses appâts, on balance sa ligne dans la flotte au pif et on attend, on attend, on attend... rrrrrrzzzzzz. Oh p... ça mord ! Et zut, pas de chance, le poisson a pris la poudre d'escampette ! Pas besoin de vous faire un dessin, comme les épisodes de l'inspecteur Derrick, cette simu de pêche en rivière devrait logiquement plus convenir aux insomniaques en puissance qu'aux fans de shoot'em up. Pour info, la version définitive proposera 8 rivières, un mode Arcade et un mode Simulation. Il paraît qu'il y a des amateurs, alors...

Willow

Éditeur : Capcom
Machine : Xbox
Sortie en Europe : Septembre 2003

Breath of Fire Dragon Quarter

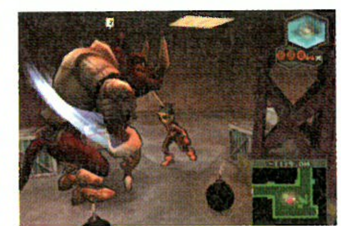






Le système de combat s'avère relativement classique, utilisant des « Ability Points » qui régissent le nombre d'actions et de combos réalisables.

Graphiquement très réussi, Dragon Quarter prend néanmoins le parti de décors d'intérieur, à cause de son monde souterrain.







C'est sans beaucoup de points communs avec ses prédécesseurs que le nouveau Breath of Fire tentera de séduire ses fans. Cette prestigieuse série de RPG s'est en effet offert son relookage 3D + cel shading, suivant la tendance initiée par les Wild Arms, Star Ocean et autres. Se déroulant dans un monde souterrain aux accents cyberpunk mais toujours teintés de tradition médiévale (notamment par la présence d'armes blanches), Dragon Quarter s'avérera plus court que ses homologues. En outre, en cas de Game Over, le joueur est obligé de tout recommencer, mais en conservant les XP accumulés jusqu'ici ; un système assez énervant mais qui oblige à découvrir la « re-jouabilité » du titre, qui présente nouvelles quêtes et dialogues inédits en fonction du rang militaire du héros, qui progresse à mesure de son expérience. Quelques petites fautes de français subsistaient dans la traduction que nous avons eue... Gageons qu'elles seront corrigées d'ici la sortie.

RaHaN

Éditeur : Capcom
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : 11 septembre 2003

La peur engendre la colère.

La colère engendre la haine.

La haine conduit au pouvoir.

Le pouvoir mène à la victoire.

Le côté obscur est le plus fort.

puissant quiconque repousse les limites

de sa colère et en sort indemne.

La haine rend plus fort.



STAR WARS™

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC™

RÉSISTEREZ-VOUS AU CÔTÉ OBSCUR ?

www.swkotor-fr.com

Par les créateurs de Baldur's Gate™

BIOWARE™ CORP

Bientôt disponible sur





Freedom Soldiers of Liberty



Comme chez tout leader qui se respecte, le charisme est prépondérant et augmente selon les actions effectuées.

On débute avec une équipe de 3 personnes. Il sera possible d'en diriger une bonne douzaine.

Electronic Arts, à l'instar du Brute Force de Microsoft, s'engouffre dans le mode coopératif. C'est à vous de recruter des alliés, les soldats de la liberté, pour libérer New York de l'Armée Rouge. Les cocos sont en effet dans la place puisque l'Union soviétique a su asseoir son hégémonie depuis la fin de la Guerre Froide. L'aventure se déroule à la 3e personne, dans la peau de Christopher Stone, dont le frère est retenu en otage par une bande de Soviets. Christopher sillonne les rues de la Grosse Pomme avec son clan qui n'est composé que de 3 personnes au départ, et qui pourra s'étoffer jusqu'à 12. Notre homme peut donner 3 ordres différents afin qu'un membre ou que la totalité de son équipe le suive, attaque une cible ou reste en position. Un système de commandes simplifié permet de donner des ordres pour déployer ses forces de la manière la plus efficace (et perspicace) possible. Les deux missions que l'on a pu expérimenter laissaient entrevoir un paysage urbain chaotique à souhait, une panoplie d'armes à feu conséquente, tandis que la ville se transformait peu à peu en champ de bataille…

Karine

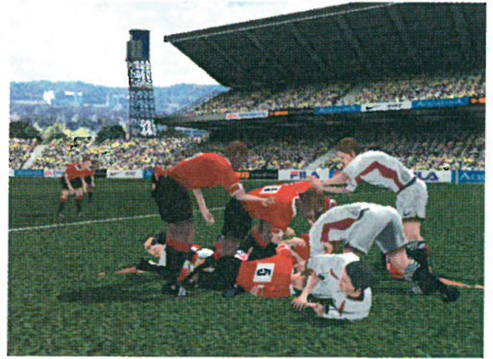
Éditeur : Electronic Arts
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Automne 2003

Rugby 2004

Bon j'avoue, je ne suis pas un super spécialiste du rugby, mais contrairement à Willow, moi au moins, je sais que l'on n'a pas le droit de faire de passe vers l'avant, ce qui me confère un net avantage sur lui. Après des années de disette, les fans de ce sport collectif vont enfin pouvoir pratiquer sur console. En effet, EA est en train de préparer une nouvelle version qui contiendra 20 sélections nationales ainsi que toutes les équipes européennes avec lesquelles on pourra participer à toutes les grosses compétitions comme la Coupe du Monde, le Tournoi des Six Nations, Tri Nation et le Super 12. Plutôt bien pensé puisque la Coupe du Monde se déroule la même année. En 2004, donc. Quoi qu'il en soit, si le titre saura satisfaire les fans de la discipline, on regrette tout de même la qualité graphique assez médiocre ainsi que les animations carrément saccadées au stade de développement actuel. En revanche, en ce qui concerne la prise en main, une fois que l'on chope le coup, on parvient rapidement à faire ce que l'on veut. En termes de stratégie, il y a assez de combinaisons possibles pour laisser libre cours à son imagination. Enfin, perso, j'ai passé mon temps à faire des mêlées et je me suis pris des corrections face à la Nouvelle-Zélande. Cela dit, le développeur, qui est venu nous faire la présentation, nous a assuré qu'il s'agissait de l'équipe la plus balèze… C'était donc pour ça, mes aïeux !

Angel

Les équipes officielles vont vous donner du fil à retordre dans une discipline surpuissante !





Les animations étaient encore saccadées dans la version vue à la rédaction…

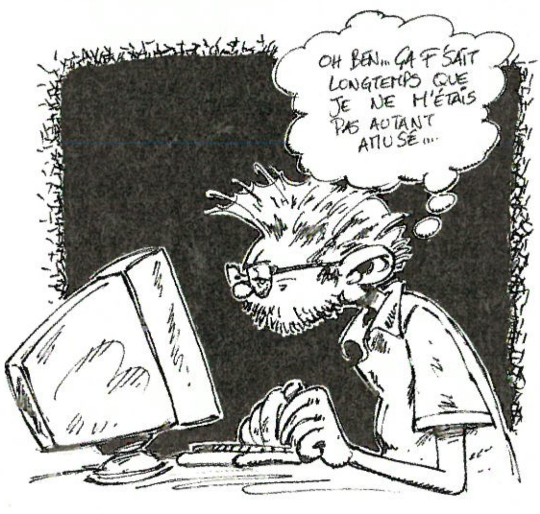
Éditeur : EA Sports • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Septembre 2003

Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
julien.chieze@futurenet.fr

Le jeu vidéo : un business à part entière

L'E3 2003 s'est achevé sur un sentiment diffus, celui du retour des « beaux jeux ». Désormais, les principaux éditeurs l'ont compris, rien ne sert de gaspiller son argent, mieux vaut se concentrer sur la création. En ce premier semestre 2003, il était temps de dresser quelques bilans, tout d'abord comptables. Heureuse surprise, après quelques années de disette, la plupart des chiffres d'affaires et autres bénéfices sont en hausse notable. Le jeu vidéo aurait-il de nouveau le vent en poupe ? Tant mieux, car la prochaine génération de consoles s'apprête à frapper d'ici moins de 2 ans...



And the winner is...

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises, américaines et européennes, toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de juin et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent ; il s'agit donc de tops mensuels et non hebdomadaires. Nos sources sont les magazines *Dengeki* (Japon), *ELSPA. Ltd* (Europe) et le site Amazon.com (États-Unis).

TOP 5 JAPON

1- Nechu Professional Baseball 2003 (Namco/PS2)
2- Tenchu 3 : Wrath of Heaven (From Software/PS2)
3- Fire Emblem : Blazing Sword (Nintendo/GBA)
4- Dragon Quest Monsters : Caravan Heart (SquareEnix/GBA)
5- Made in Wario (Nintendo/GBA)

TOP 5 EUROPE

1- Enter the Matrix (Atari/PS2, Xbox, GC)
2-GTA : Vice City (Take 2/PS2)
3- Def Jam Vendetta (EA/PS2)
4- The Sims (EA/PS2)
5- Silent Hill 3 (Konami/PS2)

TOP 5 ÉTATS-UNIS

1- Enter the Matrix (Atari/PS2, Xbox, GC)
2- GTA : Vice City (Take 2/PS2)
3- NBA Street Vol.2 (EA/PS2, Xbox, GC)
4- Pokémon Ruby (Nintendo/GBA)
5- The Legend of Zelda : The Wind Waker (Nintendo/GC)

Electronic Arts à l'assaut de Sega

Coup de semonce dans le paysage ludo-numérique. En effet, d'après l'agence Reuters, Sega Japon serait actuellement en train de prendre en considération une récente offre d'Electronic Arts afin de former une alliance aux États-Unis. Objectif avoué : redresser son chiffre de vente (en réel déclin) sur le territoire n°1 du jeu vidéo. Electronic Arts profite de l'arrivée du nouveau président (en juin) de Sega, Hisao Oguchi, visiblement plus ouvert que ses prédécesseurs à ce type de rapprochements. En revanche, Sega devrait poursuivre son chemin seul au Japon, malgré les échecs retentissants des fusions avec Sammy et Namco. D'après certains analystes, Microsoft serait aussi sur le coup (étonnant ?) pour un rapprochement sur le sol américain. L'histoire Sega : un véritable feuilleton à rebondissements. Angel doit tripper...

TÉLEX

Approchez, et lancez-vous dans la virevoltante ronde des résultats financiers. L'un des premiers à ouvrir le bal n'est autre que Namco. Après quelques années plus que troublées, le développeur nippon semble avoir renoué avec la rentabilité. Ainsi, **pour l'exercice 2002/2003, le profit net a bondi de 102,2 % par rapport à l'année dernière et atteint désormais 4,12 milliards de yens (environ 30 millions d'euros).** Les analystes prévoient une poursuite de l'embellie pour la période en cours avec un objectif de profit net fixé à 5,8 milliards de yens. Le retour...

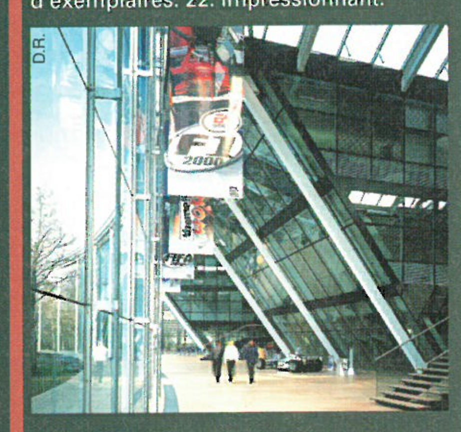


...des beaux jours se poursuit avec Sega ! En effet, **après Namco, c'est au tour de la firme de Sonic de présenter un profit net de 3 milliards de yens (environ 20 millions d'euros). Le premier profit depuis... 5 longues et houleuses années !** Pourtant, énorme surprise, la division console se trouverait dans le rouge avec des pertes de 8,5 milliards de yens (50 % des jeux développés n'ayant pas atteint les objectifs de vente)... Heureusement la division arcade a explosé avec un profit opérationnel de 18,8 milliards de yens. Sega, sauvé par le département qu'il voulait sacrifier il y a à peine 1 an...

Du coup, **la direction de Sega compte réduire sensiblement ses effectifs console.** Dans les faits, de nombreux studios de développement devraient être fermés, passant le nombre des divisions de 10 à 4, ou 5 maximum. Entre 10 et 20 % des effectifs seront alors supprimés. Dans le même temps, Hideki Satou (actuel président) sera démis de ses fonctions dès le 27 juin... et remplacé par Hisao Oguchi, actuel président de Hitmaker. Pour l'exercice 2003/2004, Sega compte sur un profit net de 7,5 milliards de yens (environ 60 millions d'euros). So, crise or not crise ?

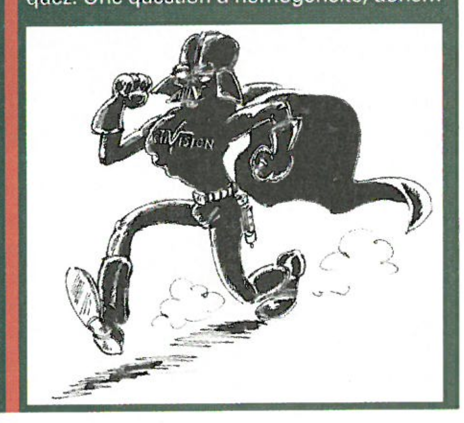
TÉLEX

Attention, on passe à du lourd avec les résultats record d'Electronic Arts. **Un chiffre d'affaires en augmentation de 44 % et qui atteint 2,5 milliards de dollars, une marge brute d'autofinancement de 714 millions de dollars, pas de doute, EA reste plus que jamais l'éditeur number one !** Au cours de l'année fiscale 2002/2003, ce sont près de 22 titres qui se sont vendus à plus d'un million d'exemplaires. 22. Impressionnant.



D.R.

LucasArts ne sera plus distribué par Ubi Soft en France, après des années d'entente cordiale. C'est désormais Activision qui s'occupera de la société de George L. chez nous... comme elle le faisait déjà dans le reste du monde, remarquez. Une question d'homogénéité, donc...



Le drôle de jeu de Microsoft

Nouvel acteur du jeu vidéo, Microsoft a su s'imposer en très peu de temps comme un compétiteur hors pair. Mais à quel prix ? Ainsi, même si les finances de Bill Gates restent prodigieuses, Reuters précise que la division Home & Entertainment a accumulé une perte d'exploitation de 190 millions de dollars sur les trois premiers mois de l'année, contre une perte de 97 millions sur la période correspondante l'année dernière. Pas mal pour un constructeur qui veut bâtir sur l'avenir. Dans le même temps, les ventes globales se sont aussi effondrées de 48 %, à 493 millions de dollars contre 943 millions il y a un an (la baisse de prix de Xbox a bien évidemment joué). Heureusement pour Microsoft, ses logiciels d'exploitation PC continuent toujours autant à cartonner et à renflouer les caisses : un chiffre d'affaires de 2,5 milliards de dollars cette année. En attendant, contrairement à ses principaux concurrents, Microsoft joue à fond la carte de la « vente à perte ». Même si les efforts financiers profitent aux joueurs (pour le moment), Microsoft ne risque-t-il pas de jouer avec ses milliards afin d'asphyxier ses concurrents pour mieux régner, puis fermer le marché, comme il l'a déjà fait sur d'autres secteurs ? Certains acteurs du marché se posaient d'ores et déjà ouvertement la question lors de cet E3...

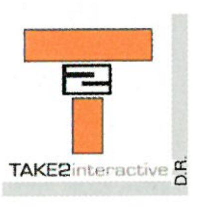
MTV s'invite chez Game One



D.R.

Quatre ans après son lancement en France, Game One, la seule chaîne entièrement consacrée aux jeux vidéo, avait clairement besoin d'un partenaire de poids pour poursuivre son développement. Un second souffle essentiellement financier pour cette boîte qui, malgré de bons scores d'audience (3 millions de téléspectateurs chaque semaine), luttait jusqu'à présent pour combler ses déficits. Depuis le 27 mai dernier, en acquérant 50 % des parts de Game One, le « sauveur » se nomme MTV ! « L'univers des jeux vidéo fait partie intégrante de la culture des jeunes », déclare Simon Guild, Chief Operating Officer de MTV Networks Europe. « Les programmes de Game One sont à la fois innovants, créatifs et de qualité. » Un rapprochement qui, outre le soutien financier, devrait permettre à GO de profiter de l'importante expérience télévisuelle du géant américain, mais aussi de voir se profiler une internationalisation pour l'année 2004...

Take Twojours plus haut



D.R.

Après d'impressionnants résultats en début d'année (merci GTA : Vice City), Take 2 Interactive poursuit sur sa vertueuse lancée en publiant de bons résultats pour son second trimestre. Ainsi, l'éditeur voit son chiffre d'affaires s'élever à 194,2 millions de dollars (environ 165 millions d'euros), soit une hausse sensible de 14 % par rapport à la même période l'année dernière. Chiffre d'affaires en hausse également avec des bénéfices au beau fixe puisqu'ils augmentent de 58 % sur un an pour atteindre 15,2 millions de dollars (12,9 millions d'euros). Emporté par ce tourbillon de finances positives, l'éditeur a pu revoir à la hausse ses prévisions de chiffre d'affaires pour son année fiscale à 975 millions de dollars (environ 828,7 millions d'euros). Ah, j'oubliais : puisque de bonnes nouvelles ne viennent jamais seules, Take 2 disposera d'une réserve de cash de 188 millions de dollars au 30 avril... Tenté par des envies de boulimie ?

Nintendo en difficulté ?

Certains auront trouvé Nintendo sur la défensive lors de cet E3 2003. Ils n'ont peut-être pas tort si l'on en croit la légère baisse de régime financière accusée par le géant nippon. En effet, au terme de son exercice 2002/2003, le bénéfice de Nintendo, même s'il se montrait colossal à 67,27 milliards de yens (environ 480 millions d'euros), présentait un recul de 36,8 % par rapport à l'année dernière. Idem pour le chiffre d'affaires en baisse de 9,1 % à 504,1 milliards de yens (3,6 milliards d'euros). Comme si cela ne suffisait pas, Nintendo prévoit pour 2003/2004 un résultat net de 65 milliards de yens (460 millions d'euros), en dessous des prévisions des analystes qui misaient, eux, sur 95 milliards de yens. Reste que Nintendo génère des bénéfices toujours aussi colossaux. Certes, l'érosion est notable, mais de là à parler de crise, beaucoup d'éditeurs rêveraient d'une telle santé financière. Ça oui...

La PSX de retour ?

Oui, mais non ! Plus sérieusement, oui, Sony s'apprête à lancer la PSX. Mais non, il ne s'agit pas de feu la PlayStation. En effet, si le nom (de code) est identique, la PSX est en fait une toute nouvelle architecture multimédia articulée autour de la PlayStation 2, d'un lecteur/graveur DVD±RW/,-R, d'un tuner TV et d'un disque dur de 120 Go permettant l'enregistrement numérique de programmes télé en haute définition ! Ce monstre technologique disposera aussi d'une carte ethernet (pour se connecter au Net) et d'une compatibilité USB 2.0 et Memory Stick (tout comme la PSP d'ailleurs, tiens, tiens). Intéressant aussi de constater que le produit ne sera pas distribué par Sony Computer Entertainment, mais directement par Sony Corporation, qui multiplie en ce moment les annonces hardware. Prévue pour la fin de l'année au Japon et en 2004 en Occident, la PSX se positionnera, selon les dires de Sony, comme un produit multimédia haut de gamme. Si le prix n'a pas encore été communiqué, il s'annonce cependant conséquent.

Cool votre projet de PSX... C'est un peu comme un PC Sony Vaio, mais en plus

PSX

SONY


D.R.

NetP@d
Les infos chaudes du Net

PAR ANGEL DAVILA (angel.davila@futurenet.fr)

Notre séjour à Los Angeles nous a tellement marqués qu'on a décidé de faire un spécial États-Unis pour le Netpad de l'été ! Au programme, de la nourriture, des voitures, du bon gros son de « Gangsta' Pera » et même un bal de prom'. Je crois que niveau clichés, on peut difficilement faire pire ! Yo ! Peace out !

Aux US, d'après ce que j'ai compris, il y a deux écoles en matière de gastronomie : ceux qui disent que les meilleurs burgers se trouvent chez Johnny Rockets (**www.johnnyrockets.com**), et ceux qui affirment qu'ils sont chez In & Out (**www.in-n-out.com**). On a pu essayer le premier (qui était succulent), mais pas le deuxième à cause de cette tafiole de Julo qui avait tout simplement oublié l'adresse chez lui. D'ailleurs, en parlant de lui, je pense que c'est le seul gars au monde capable de manger des hamburgers à la dinde (monsieur le boulet refuse le bœuf par peur de la vache folle... Hypocondrie, quand tu nous tiens !). Quoi qu'il en soit, c'est bien plus appétissant que tout ce que l'on peut trouver ici : **http://lescahiersduburger.free.fr**

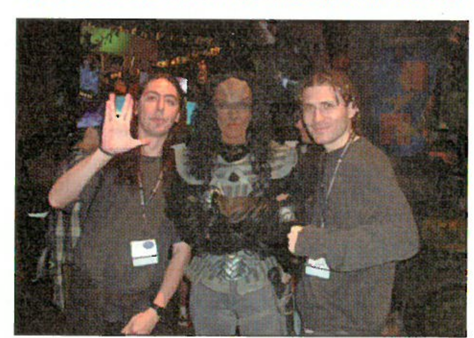


« Vous ont a jamais voulu vivre, travailler ou étudier aux États-Unis ? Maintenant est votre chance ! Le Programme Officiel d'Immigration de Diversité des États-Unis ! Le programme officiel d'immigration de diversité des ÉTATS-UNIS fait disponibles 50 000 visas permanents de résidence (cartes vertes) chaque année aux personnes répondant aux exigences d'acceptabilité. Entretenons Maintenant Loterie Officielle de Cartes Vertes du 2003. Maintenant Programme Officiel de Loterie de Cartes Vertes de l'An 2003. Ne perdez pas votre chance de cette année ! Envoyez votre application maintenant ! Nous vous aiderons à bien participer au prochain loterie - officiel ! »

Ah, un des nombreux sites non gouvernementaux qui propose (contre de l'argent, of course) de vous aider à obtenir une « Green Card », permettant d'immigrer aux US en participant à la grande loterie annuelle. C'est sûr qu'en lisant ça, ça nous donne envie de leur donner de l'argent...

www.usimmigrationvisaservice.com/french

Parce qu'il ne faut pas oublier qu'on était tout de même parti là-bas pour bosser, le site **E3expo.com** fut le passage obligé pour s'enregistrer afin d'obtenir le badge d'accès au salon. Autrement, on peut aussi y consulter le programme des diverses conférences et des moments-clés qui ont eu lieu.

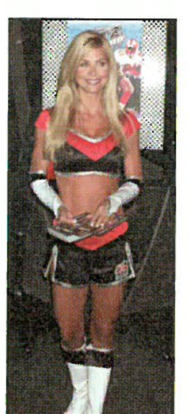


Pour que le calme revienne à la rédaction, on pourrait essayer n'importe quoi. Je pense que la seule solution serait qu'on nous colle un « office linebaker » qui nous surveillerait constamment. Comme ça, au premier dérapage, vlan, un bon plaquage des familles... Allez au **http://terrytate.reebok.com/index.asp**, téléchargez les quelques vidéos dispos et vous comprendrez de quoi je parle !



On pourra dire tout ce que l'on voudra, mais ça (**www.concorde-jet.com**), ça avait tout de même mille fois plus de classe que ça (**www.747sp.com**). D'un autre côté, on peut aussi dire que ça (**http://idolonfox.com/home.htm**), c'est plus impressionnant que ça (**www.alarecherchedelanouvellestar.com**).

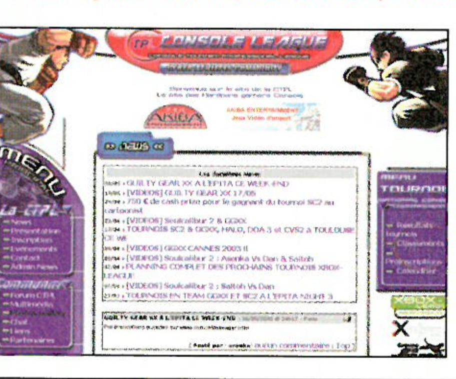
José Bové n'a rien compris ! Au lieu de détruire des McDo', il ferait mieux de manger cette pastèque transgénique que l'on trouve en Californie. Sans pépins, sa taille est énorme, et surtout, elle est super délicieuse. Le genre de truc que l'on mange sans limite à longueur de journée. **www.watermelon.org**



Parce que l'E3, c'est aussi (et surtout ?) ça : **www.e3girls.com**. On ne va pas non plus se la jouer intello 24 heures sur 24... Non mais attends !

Je prête mon clavier pour quelques lignes à Chris, qui tient absolument à vous communiquer une info d'une importance vitale selon lui :

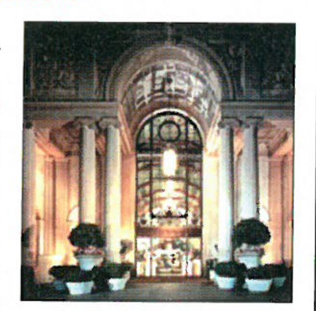
« Hokuto-Youssef nous a écrit pour nous parler de son association, et ma foi, je dois avouer qu'au-delà de son nickname percutant, le jeune homme a une passion que l'on ne peut qu'évoquer avec respect. La Console Tourney Professional League (**www.console-league.com**) s'occupe en effet d'organiser des tournois sur des jeux consoles, et ce dans toute la France. Des vidéos de King of Fighters 2002, auxquelles des membres de l'association ont participé, se sont d'ailleurs retrouvées sur un site asiatique (**http://allgames.gamesh.com/kof/update/down/2003/05/05-21.htm**), ce qui prouve que même de l'autre côté de la planète, leurs démonstrations intéressent les spécialistes... Pour info, un tournoi de KOF 2002 aura lieu les 5 et 6 juillet au CNIT, à la Défense, à l'oc-



casion de la prochaine Japan Expo (**www.japan-expo.com**). Si ça vous intéresse, vous savez ce qu'il vous reste à faire... On leur souhaite en tout cas bonne chance ! (autres liens : **www.thelemmings.net** ; **www.hokuto-chatelet.fr.st**). »
Et là, je dis « Amen Monsieur Chris Fighter ! ».

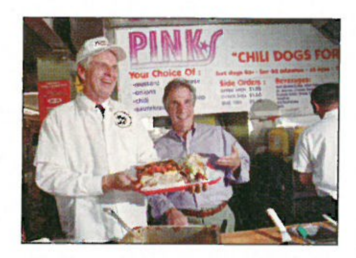
Certains de nos confrères qui se rendaient à l'E3 se sont vu refouler par les services d'immigration américains à leur arrivée à Los Angeles Airport, puis renvoyés en France après 24 heures de détention pour des raisons plus qu'obscures. Un événement consternant et surtout scandaleux ! Pour connaître l'histoire en détail, je vous recommande chaudement d'aller sur le site de Reporters Sans Frontières (**www.rsf.fr**), ou directement ici : **www.rsf.fr/article.php3?id_article=6907**.

ww.langocha.com/msgnews.php3?id_news=1427
Dès que Gollum pose les pieds à Los Angeles, il devient méconnaissable. Il se transforme instantanément en ce que l'on appelle là-bas un « OG », ou plus précisément un « Original Gangster ». Enfin, s'il en a l'attitude, maintenant il ne lui reste plus qu'à se trouver une carrure de bœuf, un possy et des « biatches ».



Vu de l'extérieur, l'hôtel a la super classe, mais une fois dans les chambres, on comprend sa douleur ! Des baignoires cradasses (voire rouillées pour certaines), des vues extraordinaires sur les chaufferies et leurs conduits façon Centre Georges Pompidou, des portes qui se bloquent et qui vous enferment dans la salle de bain (n'est-ce pas Traz ?), des télés sans télécommande, des sirènes de police hurlant toute la nuit, une luminosité à 14 heures digne de la face cachée de la Lune... Heureusement, on avait quand même le Câble, ce qui m'a permis de regarder la télé jusqu'à pas d'heure ! L'hôtel de la loose ! Y a pas à dire, on s'est bien fait b... !

Si vous êtes un jour amené à vous déplacer à Los Angeles en voiture, un conseil, faites comme nous : allumez la radio et branchez-vous sur « The Beat » (**www.thebeatla.com**) à fond les ballons avec les vitres baissées. L'effet est garanti ! Si en plus, vous ne mettez jamais votre clignotant au moment de déboîter et que vous changez de file sans arrêt sur le freeway, vous vous fondrez dans la population en un temps record !



S'il existe une polémique concernant l'endroit où l'on trouve les meilleurs burgers, la question ne se pose même pas pour les hot-dogs. Selon une personne de confiance que je ne citerai pas par peur de représailles, ils se trouveraient au Pink's(**www.pinkshollywood.com/pgz/greeting.htm**) et nulle part ailleurs. J'aurais adoré pouvoir vous le confirmer, mais vous savez quoi ? Julo avait oublié de prendre l'adresse... Comme c'est étonnant... En tout cas, sur écran, y a pas à dire, ça a l'air super bon ! Même des stars comme Henry Winkler, Bill Cosby ou Aerosmith vont là-bas. Un gage de qualité, non ? Non ? Bon, d'accord.

Pendant notre séjour à L.A., on a eu l'insigne honneur d'assister à l'un de ces fameux bals de promotion (The Prom) comme on en voit dans tous les films. Eh bé, c'est quelque chose ! Pour nous autres, Européens, cela semble totalement surréaliste. On y a vu des gars en smoking bleu, des minettes littéralement déguisées en princesse, etc. Et tout ce beau monde a fait la fête jusqu'à environ... 23h30, heure à laquelle leurs parents venaient les chercher. Vraiment hallucinant. Mais de toute évidence, c'est un truc énorme dans la vie d'un ado là-bas, puisqu'il y a plein de sites dédiés sur lesquels on peut trouver des conseils du genre « comment bien choisir sa cavalière » (**http://thepromsite.com**, **www.prom-night.com**), trouver la coiffure parfaite pour l'événement. (**www.pageantrymagazine.com/a00promhairwebed.html**), ou encore s'acheter la robe adéquate qui fera tourner la tête du capitaine de l'équipe de football (**www.pzaz.com**). Il existe même un magazine (**www.yourprom.com**) ! Awesome man !



Kendy s'est enfin décidé à faire un site pour son groupe Zéro District, dans lequel il est batteeeeeeeeeur et fait du hardcoooooooore ! Sur **www.zerodistrict.com**, vous trouverez toutes les infos concernant leurs prochains concerts, leur nouveau CD et aussi des MP3 téléchargeables gratuitement qui vous permettront de juger de la musicalité et de la finesse des morceaux. Y a pas à dire, il assure, le noich', ce gros porc laqué !

Pour devenir Tom Cruise à la place de Tom Cruise et faire des cocktails d'enfer que même en Amérique ils n'en pourront plus d'extase, c'est ici que ça se passe : **www.1001cocktails.com**

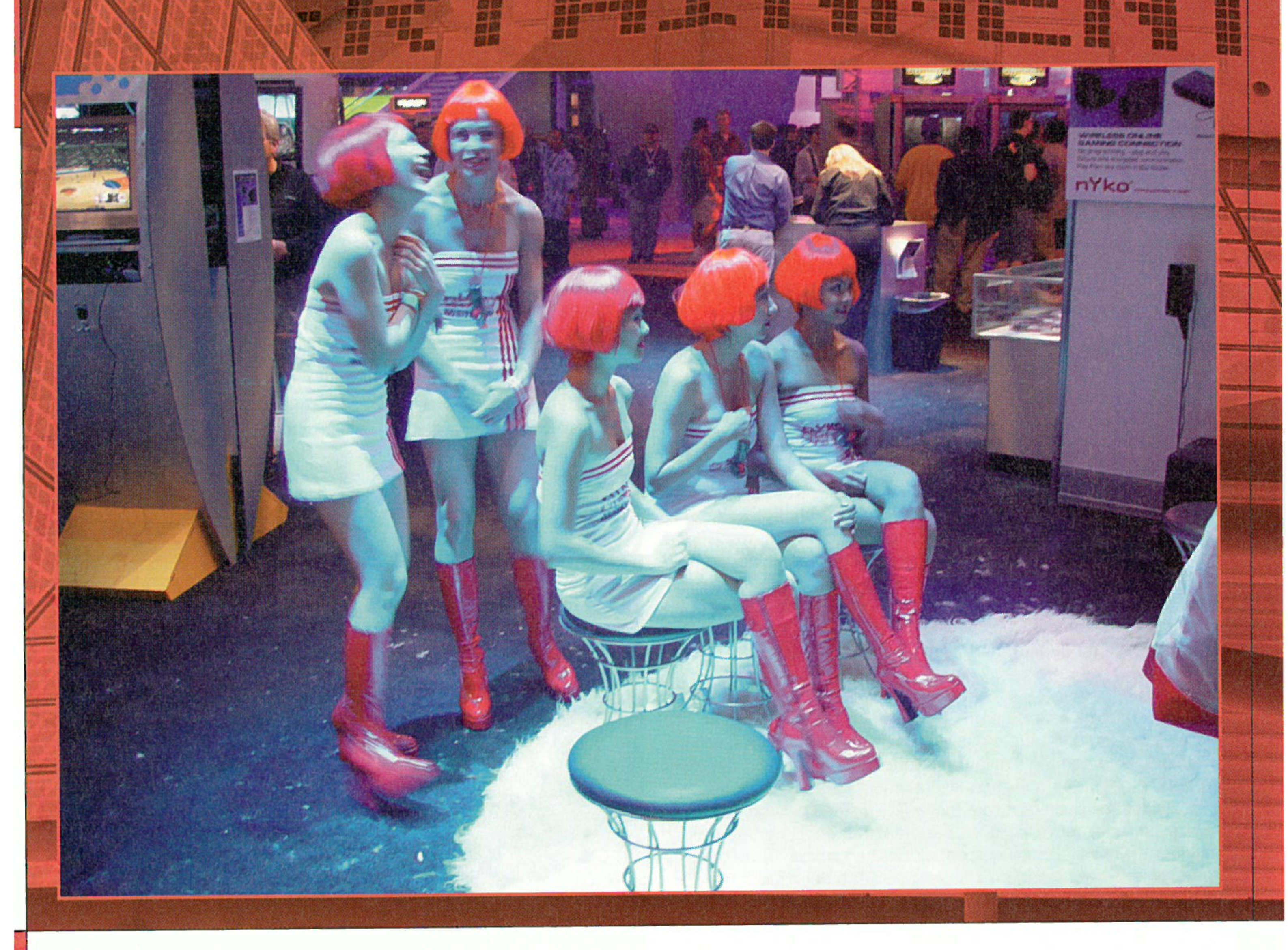
Hop, c'est l'heure de la bande-annonce du mois. Cet été sortira le nouveau film basé sur Tomb Raider, sous-titré *Le Berceau de la Vie*. Dans ce volet, Lara est à la recherche de la Boîte de Pandore, ni plus, ni moins. Au programme, des décors exotiques, de la baston, de la science-fiction, et bien sûr la grosse poitrine d'Angelina Jolie : **www.apple.com/trailers/paramount/tomb_raider/thecradleoflife**

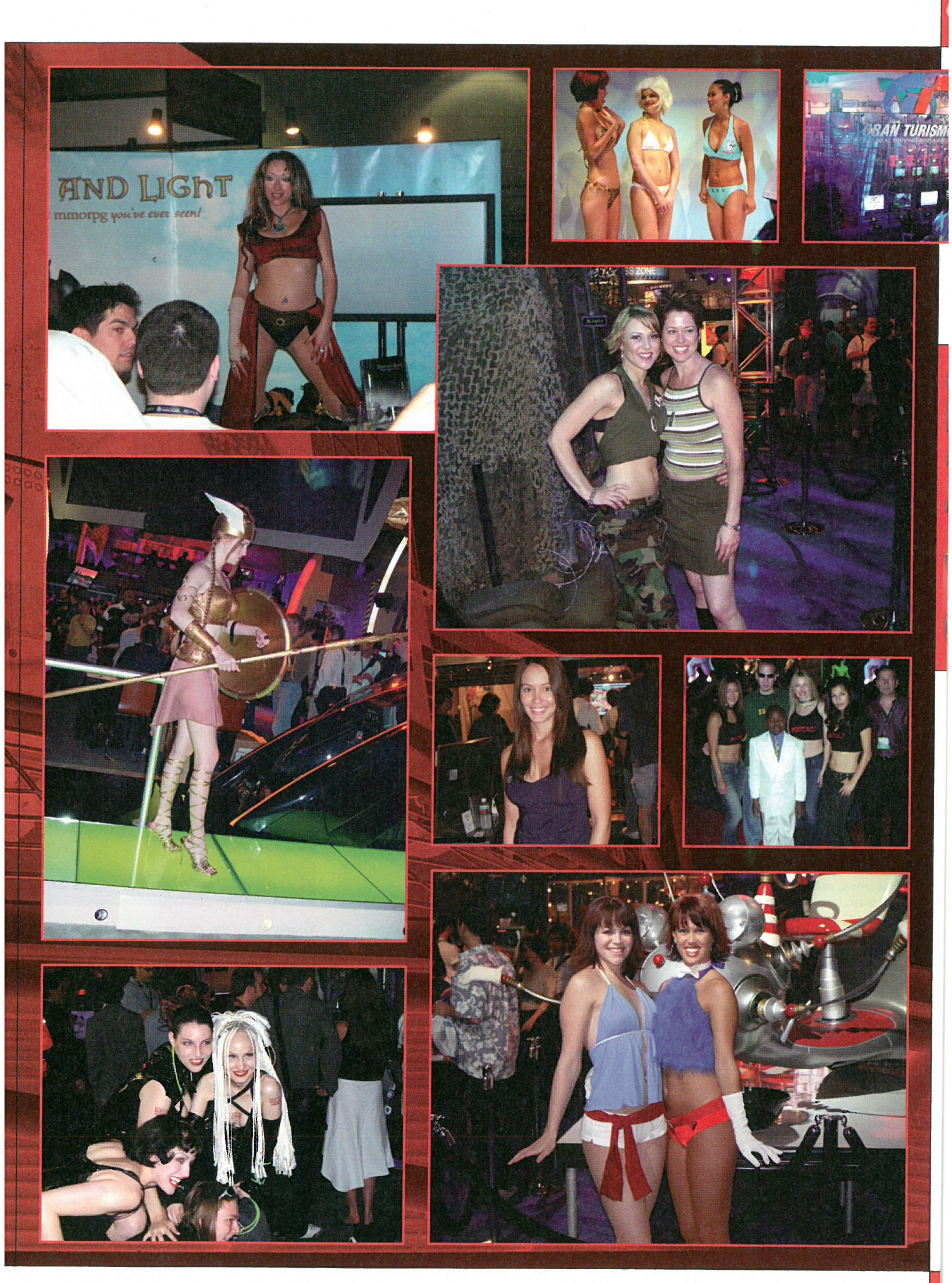
Je connais un gamin qui a un bel avenir devant lui ! À trois ans et demi, il est déjà sponsorisé par Reebok. Mais jusqu'où ira le marketing ? En attendant, il est capable de marquer 18 paniers d'affilée. Ça n'a l'air de rien comme ça, mais lorsqu'on regarde la vidéo, on comprend mieux la super performance. **http://markwalker.reebok.com**

Let's Play, Baby !

Après un long et passionnant périple à Los Angeles, dont certains passages croustillants sont relatés dans notre surpuissante rubrique Mode d'Emploi, voici donc comme chaque année notre compte rendu complet du salon le plus « hot » de la saison ! L'E3 a encore une fois tenu toutes ses promesses avec ses annonces fracassantes, ses jeux-surprises de grande qualité et son ambiance toujours aussi extravagante ! Ah, l'E3, réveille-toi ! Vous attendent donc, pour égayer vos longues soirées étoilées durant ces vacances bien méritées, près de 80 pages entièrement consacrées aux hits de demain. Voire d'après-demain. Voilà, on vous dit tout, ou presque, sur plus de 130 jeux, rien que pour vos yeux ! Bonne lecture les amis !

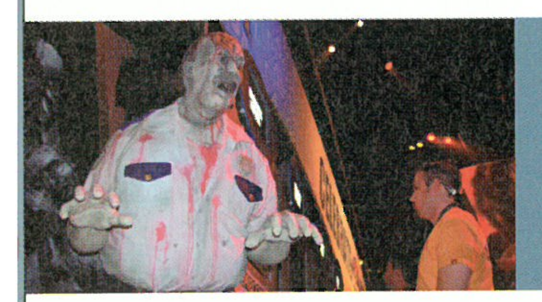
La rédaction




AND LIGhT
mmorpg you've ever seen!
GRAN TURISM
SS ZONE

E3 2003

Nouvelle mentalité !

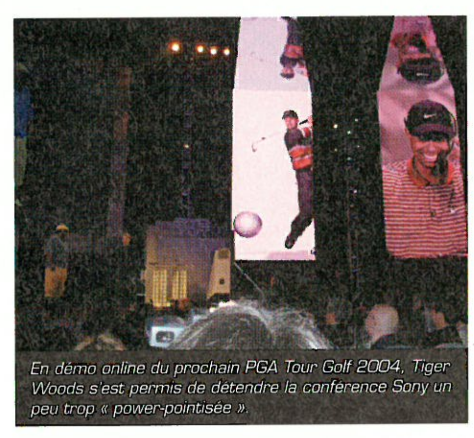


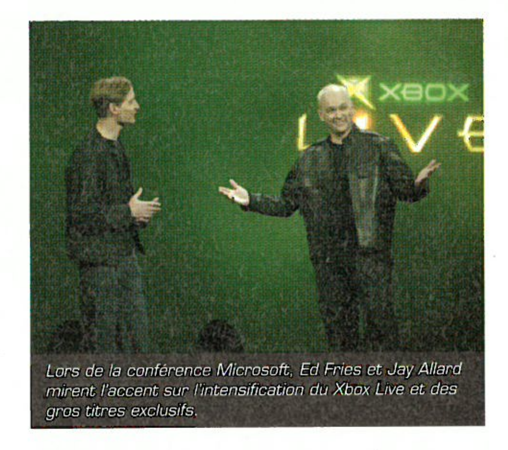
C'est une évidence, les années frime semblent bien révolues. Aujourd'hui, lors des fameuses conférences d'avant-salon, on ne s'amuse plus trop à écraser ses concurrents, on se calme sur la guéguerre des petites phrases. Aujourd'hui, Sony, Nintendo et Microsoft préfèrent présenter leur vision et préparer l'avenir. Un E3 2003 plus mature ? Probablement…

Du 14 au 16 mai dernier, il fallait être au Convention Center de Los Angeles. Ainsi, que vous l'appeliez Electronic Entertainment Expo 2003 ou E3 2K3, le plus grand salon mondial du jeu vidéo fut bel et bien monstrueux cette année ! Des jeux par milliers (plus de 1 300 titres présentés), des kilomètres de couloirs (8 532 kilomètres très exactement parcourus par la Joypad Team), des centaines de booth-babes à qui sourire (mention spéciale à Jenny, Cindy et Kevin… on vous aime), et du bruit, du bruit et quelques Américain(e)s surexcité(e)s. Tiens, j'allais oublier nos rendez-vous, des milliers de rendez-vous, des centaines d'interviews, pour vous, rien que pour vous (et nous aussi, un p'tit peu, avouons). Un seul constat : en 2003, les développeurs maîtrisent enfin parfaitement les 3 consoles nouvelle génération et parviennent à en tirer admirablement parti. Pourtant, au-delà de la simple débauche technique, l'accent semble avoir été enfin mis sur l'esthétisme. Sur l'artistique. Les programmeurs ont été placés dans l'ombre au détriment des créateurs. Dès lors, la « course aux polygones », même si elle demeure plus intense que jamais, reste désormais en arrière-plan, servant l'artistique. Les gameplays s'affinent, les nouvelles idées émergent, les scénarios se complexifient. Dans le même temps, quelques grandes tendances émergent. Ainsi, si en 2002, la « branchitude » passait forcément par le cel shading, aujourd'hui, être dans le coup revient à présenter son « Splinter/MGS-like » ! Un vrai raz-de-marée ! Un vrai copier/coller. La qualité est cependant généralement au rendez-vous, en tout cas pour le moment, chacun essayant d'apporter au moins « une nouvelle idée originale ». Ainsi, dans l'ensemble, cet E3 se sera montré plus vivant que son prédécesseur qui, hormis Splinter Cell (encore lui), n'avait pas dévoilé de « vraies grosses nouveautés ». Cette année, entre les Metal Gear Solid 3, les Half-Life², Halo 2, Doom III, Prince of Persia, Resident Evil Outbreak, Resident Evil 4, F-Zero GX, Gran Turismo 4 ou Full Spectrom Warrior, seuls les plus blasés auraient trouvé des raisons de se plaindre. Le retour du beau jeu est annoncé. Éclosion prévue fin 2003/courant 2004 (voire carrément plus tard pour certains) ! En attendant, il est intéressant de passer en revue les différentes conférences Microsoft, Sony et Nintendo. Trois conférences, et autant de manières de concevoir le jeu vidéo.



Tout au long de la conférence Nintendo, Shigeru Miyamoto véritable MC de l'Event, s'est employé à démontrer combien sa firme avait retrouvé l'amour des éditeurs tiers à l'image de la présence d'Hideo Kojima.


En démo online du prochain PGA Tour Golf 2004, Tiger Woods s'est permis de détendre la conférence Sony un peu trop « power-pointisée ».



Lors de la conférence Microsoft, Ed Fries et Jay Allard mirent l'accent sur l'intensification du Xbox Live et des gros titres exclusifs.

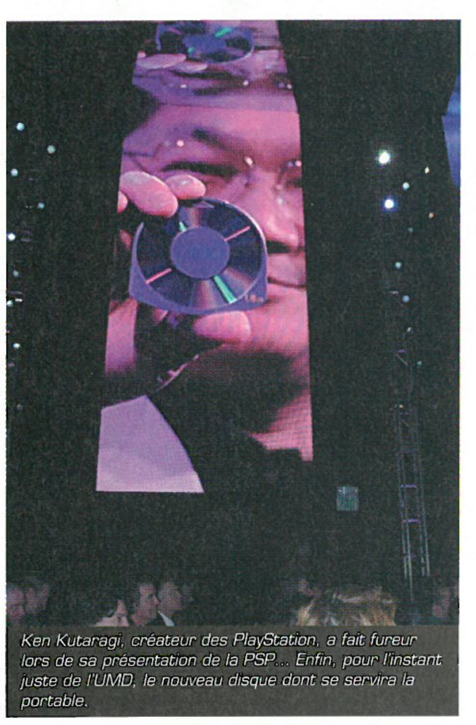
SONY ET MICROSOFT : À CHACUN SES ARMES

Le online reste aujourd'hui l'arme numéro un de Microsoft. Même si Sony semble vouloir rapidement combler son retard, il est évident que le Xbox Live est rentré dans les mœurs des

développeurs. Microsoft souhaite donc accélérer le mouvement, améliorer son contenu et le diversifier. Le Music Mixer, sorte de grand karaoké online, devrait y contribuer, en tout cas pour le grand public. Pour ceux qui préfèrent le jeu pur, des titres comme Half-Life² et Doom III, uniquement annoncés sur Xbox (et PC), impressionnent un peu, beaucoup, à la folie ! Sans parler du très scripté mais néanmoins remarquable Halo 2. Pour Microsoft, il faut préparer le futur dès maintenant. L'approche est soigneuse et minutieuse. La qualité nettement présente. L'argent dépensé presque sans compter avec un objectif clairement affiché : la domination sur la prochaine génération de consoles. Une attitude qu'a bien compris Sony, se permettant tout de même d'annoncer : « La guerre est finie » ! Un constat peut-être abrupt, mais néanmoins assez réaliste si l'on se réfère à l'avance prise par la PlayStation 2 sur ses concurrentes. Ainsi, plus de 51 millions de PS2 ont été vendues dans le monde depuis son lancement, pour « seulement » 13 millions de Xbox et 9,4 de GameCube (source : Sony). Un fossé colossal qu'il sera impossible de combler sur cette génération de console. Sony l'a d'ailleurs bien compris, et se « contente » d'enfoncer le clou en multipliant les exclusivités





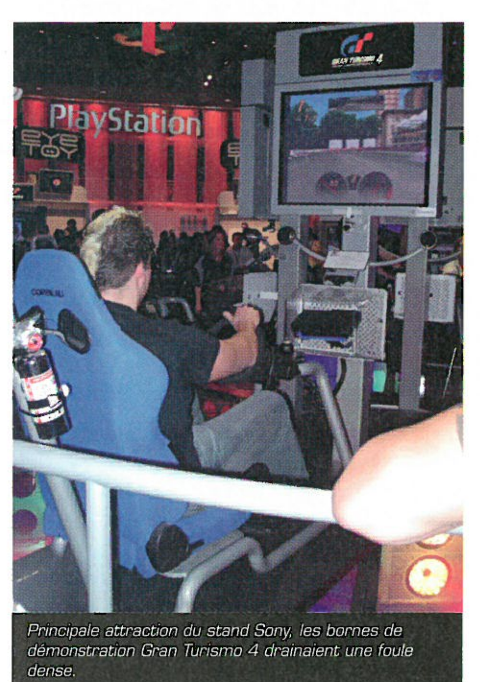


Ken Kutaragi, créateur des PlayStation, a fait fureur lors de sa présentation de la PSP... Enfin, pour l'instant juste de l'UMD, le nouveau disque dont se servira la portable.

percutantes comme le prochain GTA ou MGS3 : Snake Eater. Dans un registre distinct, la gamme Sport d'Electronic Arts 2003/2004 sera aussi exclusivement online sur PS2 ! Quant à l'annonce de la PSP, bien que relevant pour l'instant plus du discours d'intention que de la pure réalité, elle aura tout de même produit son effet. Surtout chez Nintendo, d'ailleurs...

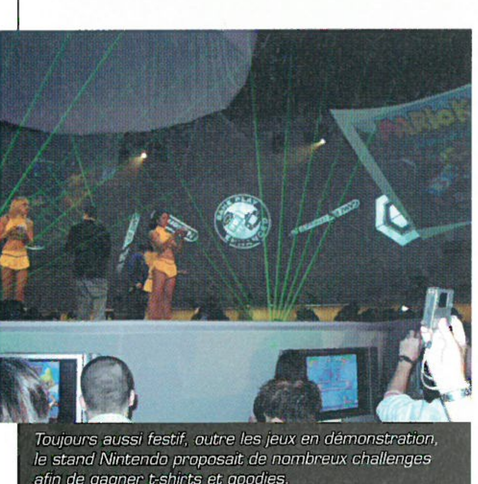
L'HUMILITÉ SELON NINTENDO

Chez Nintendo, le profil se voulait volontairement bas. Satoru Iwata, président du groupe, n'a donc pas cessé de le marteler. Oui, Nintendo a fait des erreurs. Oui, la GameCube et quelques titres forts comme Mario Sunshine ou Metroid Prime n'ont pas atteint les résultats escomptés. Mais, oui, Nintendo ne commettra plus ces erreurs. Oui, Nintendo est prêt pour une bataille au long cours. Oui, Nintendo a déjà lancé la recherche pour une nouvelle console de salon. Oui, Nintendo fera tout pour partir en premier cette fois-ci ! Autre surprise, la principale tendance chez Nintendo fut la présence, retrouvée, des éditeurs tiers. En tout cas nippons. En effet, pour la première fois depuis de longues années, ce sont des titres « hors Nintendo » qui furent mis en avant. De Resident Evil 4, à Metal Gear Solid Twin Snakes, en passant par Final Fantasy Crystal Chronicles. Du coup, la vidéo miniature de Metroid Prime 2 et les quelques extraits de titres « in-house » ne soulevèrent pas les foules. Une petite baisse de régime en attendant le grand retour de Mario et Zelda (dès l'année prochaine selon Eiji Aonuma) ? C'est en tout cas à espérer pour Nintendo qui, une fois de plus, a ouvertement annoncé sa volonté de ne pas proposer de jeu online pour le moment... l'heure étant à la connexion entre GC et GBA. De sympathiques démos d'un nouveau Pacman, d'un nouveau



Principale attraction du stand Sony, les bornes de démonstration Gran Turismo 4 drainaient une foule dense.

Zelda Four Swords et d'un Sims, prévu à l'occasion, ont été effectuées dans ce sens. Mais sans réellement convaincre pleinement.
En filigrane des trois conférences, il est donc désormais clair que la guerre pour la prochaine génération de consoles se dessine dès aujourd'hui. Chacun tente de finir le mieux possible cette « période 128 bits », avant de se lancer à corps perdu dans une confrontation qu'on sent encore plus acharnée qu'auparavant. L'E3 2004 devrait déjà permettre d'y voir plus clair. En attendant, nous, joueurs, nous régalerons encore longtemps. La preuve juste derrière, là, hop, derrière cette page...



Toujours aussi festif, outre les jeux en démonstration, le stand Nintendo proposait de nombreux challenges afin de gagner t-shirts et goodies.



En pleine forme, Ubi Soft affichait un stand agréable malgré la forte affluence... méritée.



L'efficace slogan de Sony « Live in your world, Play in ours » trônait au-dessus de l'un des principaux halls du Convention Center.

Ils ont dit...

Morceaux choisis

Réactions à chaud

Ils ont dit, ils ont peut-être menti, mais en tout cas ils forgent les jeux vidéo présents et à venir. Ainsi, comme le veut désormais notre petite tradition, voici quelques morceaux choisis des principales interventions glanées çà et là durant cet E3 2003. Tout ce qu'il fallait savoir, c'est un peu beaucoup ici, et pas vraiment nulle part ailleurs. Enfin, j'me comprends...

« J'adore cette période de l'E3. J'aime voir les journalistes, découvrir les autres jeux. Mais cette année, j'ai aussi vraiment hâte de voir Matrix Reloaded. »



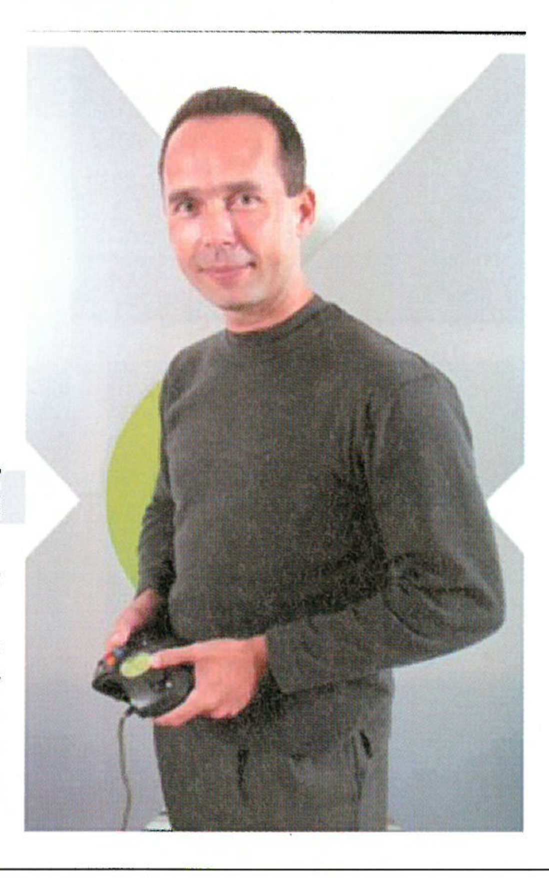
« Cette fois-ci, nous ne laisserons pas nos concurrents partir devant. Notre prochaine console de salon est d'ores et déjà en préparation. »
Saturo Iwata, P.D.G. Nintendo, Co., Ltd

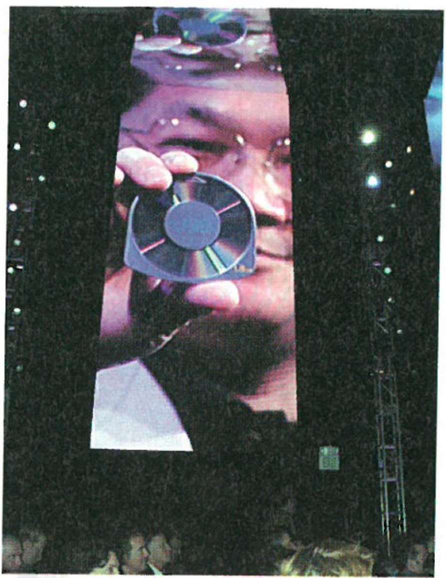


« À la fin de Metal Gear Solid 2, je pensais effectivement passer le relais à mes équipes. Et je me trouve dans le même état d'esprit avec MGS3. En fait, vers la fin du projet MGS2, alors que j'avais achevé le script du troisième volet, j'ai demandé : " Vous pouvez tous y jeter un coup d'œil, on se revoit dans 3 mois pour voir qui s'en chargera. " Lorsque je suis revenu, tout le monde baissait la tête... personne n'osait prendre la responsabilité du développement, alors j'ai bien été obligé de m'y remettre. »
Hideo Kojima, directeur de Metal Gear Solid 3

« Lorsque, tout fier, j'ai montré Boktai à mon fils, il l'a pris entre ses mains 10 secondes, a poussé un petit cri de désapprobation et me l'a rendu, avant de repartir jouer à Dragon Quest Monsters : Caravan Hearts. »

« C'est vrai, le Japon est toujours un marché difficile pour nous. Mais avez-vous déjà vu Microsoft abandonner, sur quelque marché que ce soit ? Microsoft n'abandonne pas. »
Michel Cassius, senior director plate-forme Xbox et marketing Microsoft





« Tout comme la PlayStation et la PlayStation 2 ont révolutionné le marché des consoles à usage domestique, nous souhaitons devenir un acteur de poids dans le domaine des consoles portables. Ce sera le " Walkman® " du 21e siècle. »
Ken Kutaragi, président de Sony Computer Entertainment Japan

Joypad : « Alors Jak & Daxter, c'est toujours un jeu gay ? »
Jason Rubin : « Non, non. En revanche j'ai entendu dire que Ratchet & Clank feraient des trucs ensemble, si vous voyez c'que j'veux dire. »
Jason Rubin, directeur de Jak II



« Pour Prince of Persia, on voulait que les cordes soient en physique, pour le réalisme. On a écrit le code de la corde, et on en était assez fier : on l'a envoyé à l'équipe qui faisait Splinter à ce moment-là. Deux semaines après, à partir de ce code, ils nous ont montré les rideaux ! Alors on leur a demandé et ils nous ont refilé les rideaux… »
Yannis Mallat, chef de projet de Prince of Persia : Sands of Time

« Yeaaaaaah, west coast riiispect to the max ! Hey, listen to the beat bitch baby ! »
Le DJ de The Beat, la radio 100 % gros son de L.A.

« Back up, back up. Those men are professionals. »
Monsieur THQ, présentation de Full Spectrum Warrior

« La guerre des consoles est finie ! Nous l'avons largement gagnée. »
Kaz Hirai, président de Sony Computer Entertainment America



« Comme elle vieng' Zizou, comme elle vieng' ! »
Jean-Michel Larqué, finale de la Champion's League 2002



« On a dû faire un choix entre un nombre conséquent de voitures et les déformations. En revanche, nous sommes en train de réfléchir à un système de pénalités pour éviter que les joueurs ne trichent dans les virages. »
Yamauchi Kazunori, directeur de Gran Turismo 4



« Mon patron ne me croira jamais quand je lui dirai que " Joypad " est resté jouer une demi-heure à Croque Canard. Jamais. J'hallucine. »
Lætita J., attachée de presse LSP



« 'Tain, il était classe ce dernier E3 avec tous les potos… »
La Joypad Team







Éditeur : Ubi Soft • Développeur : Ubi Montréal (Canada) • Date de sortie : Novembre 2003 • Attente : 10/10 • Jouable Online : NON

Si on l'a mis en couv', c'est parce qu'il est ZE véritable coup de cœur, doublé d'une totale surprise. Ce Prince of Persia avance d'impressionnantes valeurs de production, ainsi qu'un gameplay frais et attrayant… Ça sent le sans-faute.

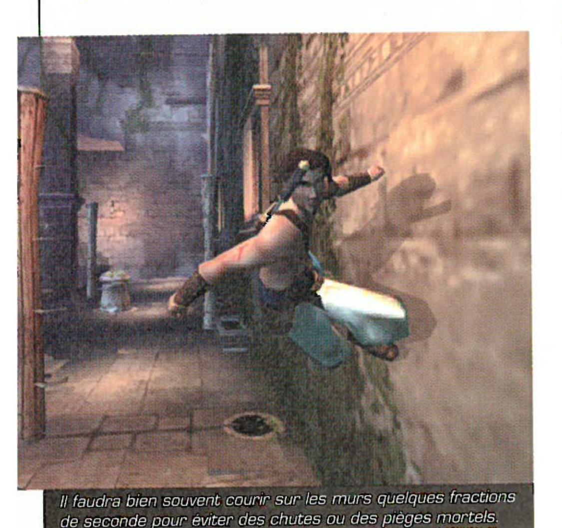
Prince of Persia The Sands of Time

Ubi nous surprend à nouveau

Prince of Persia 3D, dernière tentative en date pour ressusciter la célèbre franchise initiée par Jordan Mechner, était ce que nous appelons dans notre jargon de grands professionnels du jeu vidéo une bouse. Alors qu'on avait déjà presque oublié l'existence du jeune prince emprisonné comme un rat dans son palais truffé de pièges, voilà que le studio à qui l'on doit Splinter Cell, aidé par le célèbre game designer sorti de sa retraite dorée pour l'occasion, nous sort une version flambant neuve. Et elle a non seulement le mérite de renouer avec les sensations d'origine, mais aussi celui d'incorporer bon nombre d'excellentes idées et de s'imposer ainsi, après Half-Life^{2}, comme la deuxième « vraie » grosse et excellente surprise du salon !

PRINCE OF E3

Hop, j'évite l'air de rien le groupe de jolies filles habillées à la mode mille et une nuits option flanelle transparente, et j'entre sous le mini-chapiteau exposant les différentes versions de Prince of Persia. Pourquoi y a-t-il tant de monde ici ? C'est Yannis Mallat, le chef de projet lui-même, qui m'apporte la réponse en me tendant le gamepad. Après quelques minutes de jeu, le constat s'impose. C'est magnifique, c'est frais, admirablement animé et fantastiquement agréable à jouer ! Le principe reste assez proche de l'original, mêlant beaucoup de plate-forme à une action d'aujourd'hui, et ajoutant quelques idées bien sympa. Toute la mécanique du jeu gravite autour des Sables du Temps, cause de l'invasion du palais par des monstres, mais aussi source de pouvoirs du Prince. En effet, il lui faudra achever les adversaires à l'aide de la Dague du Temps, afin de leur voler leur Sable pour l'ajouter à sa réserve. On pourra ainsi remonter le temps brièvement pour se sortir d'un mauvais pas, ou encore le ralentir en combat pour réaliser des mouvements dignes de *Matrix*. Des sortes de tornades de sable donneront aussi au Prince des visions du futur, excellent moyen de montrer au joueur ce qui l'attend, de lui fournir des indices sur la manière d'éviter certains pièges, tout en le maintenant dans l'ambiance. Le level design est absolument



Il faudra bien souvent courir sur les murs quelques fractions de seconde pour éviter des chutes ou des pièges mortels.



brillant (du moins sur les 4 niveaux que j'ai pu essayer), et ce Prince-là sent bon la production léchée à tous les niveaux. En outre, on nous réserve semble-t-il quelques surprises du point de vue scénario, puisque non content d'offrir une formule de gameplay particulièrement solide, ce Prince of Persia utilise aussi moult cinématiques « in game » et rebondissements scénaristiques...

DES SENSATIONS D'ANTAN

Manier ce Prince, qui devra poursuivre la princesse et éviter les pièges les plus retors, s'avère être un véritable plaisir. D'abord parce que le personnage lui-même jouit d'animations absolument fabuleuses, mêlant classe et aisance en toute situation, mais aussi parce que les caméras savent se faire oublier totalement. On se concentre sur le level design, cherchant le meilleur moyen de progresser. Sauter sur cette corniche, courir le long de ce mur (encore une inspiration « matrixienne »), bondir de cette corde vers un interrupteur mural... Au fur et à mesure, le challenge se complique et le joueur devra mettre à profit toute sa jugeote et son habileté pour franchir la multitude de pièges vicieux mis en place par l'équipe, souvent en réalisant des combinaisons de mouvements quasi surhumaines. Et les combats ne gâchent rien : dynamiques et stylés, ils sont en parfaite adéquation avec la fluidité et le plaisir de prise en main qui caractérisent le reste du jeu. Plein de petites idées excellentes parsèment le jeu,


Le graphisme est doté d'une lumière diffuse magnifique, qui ajoute à l'ambiance et lui donne un cachet unique.

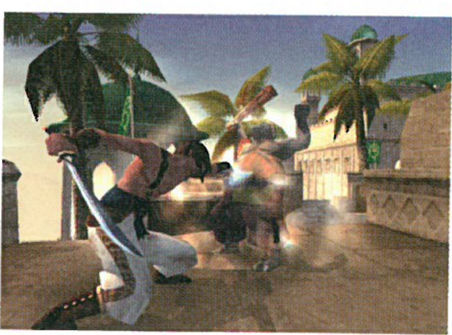
comme ces mouvements de caméra à l'effet de flou saisissant, ou l'utilisation de n'importe quel point d'eau pour recharger la vie du Prince. Ajoutons pour finir une réalisation superbe, tant sonore que graphique, et on a la formule d'un nouveau hit à porter au crédit de l'équipe de Montréal. Reste à espérer que l'ensemble des niveaux du titre final feront preuve de la même excellence que ceux présentés, et que la durée de vie suivra, mais très sincèrement, on y croit fort. D'ailleurs, si Miyamoto lui-même s'est déplacé pour une démonstration « privée », c'est qu'on n'est pas les seuls à le penser !



Télex

Qui ne connaît pas la plantureuse et sulfureuse Shannon Elizabeth ? Héroïne de *Scary Movie* et d'*American Pie*, cette jolie bimbo prêtera sa voix et ses mensurations à l'un des prochains jeux d'E.A., James Bond 007 : Everything or Nothing. Ce titre est prévu pour la fin de l'année et on en rêve déjà !









Les simulations militaires sont à la mode, c'est indéniable. Alors tout le monde reprend des concepts déjà vus mille fois en se contentant de les améliorer. Les gars de Pandemic Studios, eux, ont décidé de creuser le genre afin d'obtenir quelque chose de totalement nouveau.

Le stand le plus drôle (dans le bon sens du terme) de tout le salon était sans conteste celui qu'avait réservé THQ pour son titre-surprise Full Spectrum Warrior, dans l'une des artères du show. Le jeu (à la base un programme d'entraînement pour l'armée US !) est une sorte de tactical militaire entièrement en temps réel dans lequel on dirige une escouade de militaires. En fait, pour visualiser « l'engin », imaginez les phases de préparation de Rogue Spear, mais entièrement en temps réel et modulable à volonté.
Le développeur qui faisait la démo était hallucinant. Dire qu'il était dans le trip serait un euphémisme, à tel point il hurlait ses ordres ! Parmi toute l'assemblée présente, beaucoup d'entre nous ont même cru qu'il donnait les ordres vocalement via le micro du Xbox Live, alors qu'en fait, il jouait parfaitement son rôle de « présentateur à l'américaine », tout simplement. Passé les 5 minutes où l'on reste bouche bée devant tant d'enthousiasme, on comprend rapidement pourquoi les gens sont attroupés en silence.

Éditeur : THQ • Développeur : Pandemic Studios (États-Unis) • Date de sortie : 2e trimestre 2004 • Attente : 7/10 • Jouable Online : NON



Full Spectrum Warrior

« Those men are professionals ! »

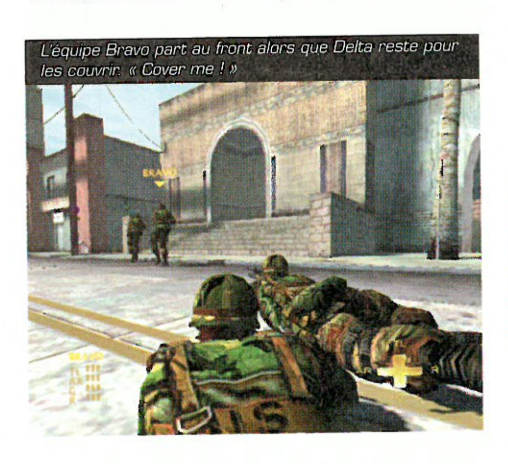


« THEY NEVER CROSS A LINE OF FIRE ! »

Alors que l'on pourrait croire à un clone de Rainbow Six, Conflict Desert Storm, SOCOM ou tout autre jeu du genre, Full Spectrum Warrior propose un gameplay original puisqu'on ne dirige jamais un homme uniquement, mais différents teams. On se « contente » de donner des ordres qui sont exécutés instantanément. À ce sujet, en plus, les possibilités sont super élevées, le nombre d'ordres dont on dispose est impressionnant. On peut tout faire, ou presque : attaquer, défendre une position, surveiller un point précis, couvrir une équipe, etc., et l'on peut manipuler toute une équipe ou un simple soldat. D'habitude, dans ce genre de titre, on se retrouve avec des menus interminables qui demandent des heures et des heures de pratique avant de maîtriser la bête. Eh bien ici, que dalle, tout se fait directement sans stopper l'action. Si en plus, je vous dis que graphiquement, le titre est magnifique, vous comprendrez à quel point on croit en ce jeu qui sort de l'ordinaire. Et ce n'est pas un simple trip de fan de jeu militaire qui fait ça (quoique) ! Comme l'a dit si justement un grand homme : « Devant le génie, on ne peut que s'incliner. » Eh bien là, je suis à quatre pattes...




Admirez le positionnement parfait de ces soldats. Tactiquement parlant, c'est beau non ?

L'équipe Bravo part au front alors que Delta reste pour les couvrir. « Cover me ! »


Télex

Sentô Yôsai Yukikaze, tiré d'un animé assez anodin, risque d'être lui aussi un jeu insignifiant. Bien que tournant sur une Xbox, il possède des décors à peine dignes d'Ace Combat 3, ce qui, vous l'avouerez, fait très peur. Verdict le 7 août par les joueurs japonais.



Éditeur : Capcom • Développeur : Capcom (Japon)
Date de sortie : 200X • Attente : 9/10 • Jouable Online : NON

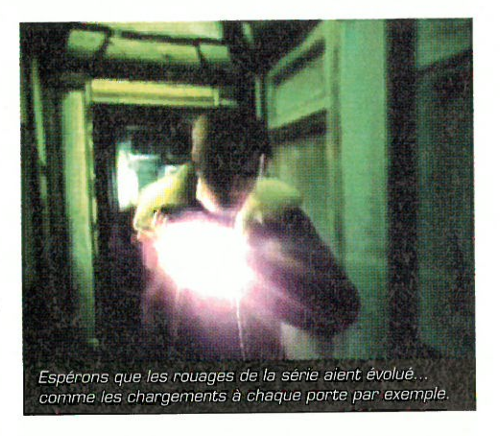




Malgré ses efforts, Shinji Mikami n'a pas réussi à faire des productions Capcom/GameCube de véritables succès commerciaux. Face à la concurrence, il fallait réagir ! Resident Evil 4 est dans la place !

Resident Evil 4

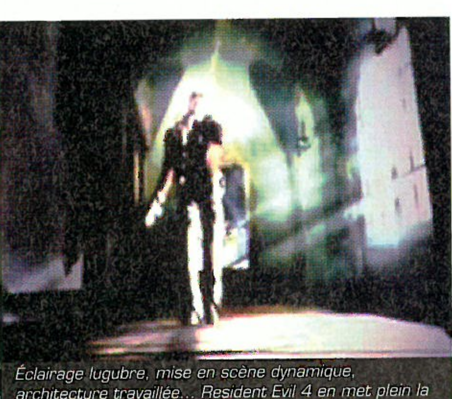
Angoisses³



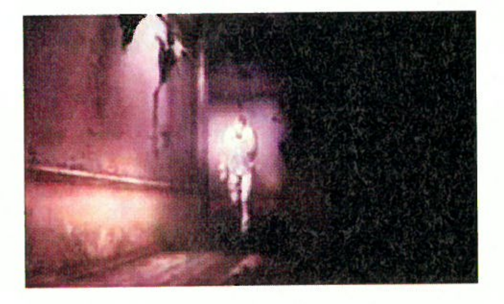
Espérons que les rouages de la série aient évolué… comme les chargements à chaque porte par exemple.



Après le somptueux remake de Resident Evil, et un épisode Zero plus décevant car trop conventionnel, la série biohazard semblait en perte de vitesse… surtout face à Silent Hill. Une tendance qui ne pouvait être inversée qu'en reprenant les bases de la saga, en innovant. Une attitude qui, fort heureusement, semble caractériser à merveille Resident Evil 4. Le premier changement notable reste bien évidemment d'ordre esthétique. Ainsi, les décors en 2D pré-calculée s'estompent au détriment d'environnements full 3D admirablement convaincants. Ambiance lugubre, atmosphère oppressante sous une pluie diluvienne. La caméra, désormais mobile, souligne l'action avec maestria. Un manoir de sombre mémoire ? Dans les couloirs, les candélabres diffusent une lumière vacillante, tandis que les rideaux sont balayés par le vent. Des miroirs renvoient le reflet blafard de Léon S.Kennedy (héros du second épisode). Admirable travail des textures, somptueux jeux de lumière et souci esthétique permanent… pas de doute, à ce jour, il s'agit tout simplement d'un des plus impressionnants titres GameCube (et toutes consoles confondues) qu'il nous ait été donné de voir…



Éclairage lugubre, mise en scène dynamique, architecture travaillée… Resident Evil 4 en met plein la vue.



À LA CROISÉE DES CHEMINS

Si Shinji Mikami a confirmé que le projet avançait à un rythme soutenu, hormis un court trailer, Capcom ne se sera pas trop étendu sur le sujet. Une seule date est aujourd'hui annoncée : 200X (un responsable nous a néanmoins parlé du premier trimestre 2004) ! Intéressant. Quant aux visuels… ils restent si fantomatiques que nous avons dû extraire des photos de la vidéo (veuillez donc nous excuser pour leur qualité). Mais qu'importe, Resident Evil 4 a déjà livré quelques intéressantes surprises. Tout d'abord, Léon sera équipé d'une lampe torche qu'il manie d'ailleurs avec classe. Infecté par le virus-T, Léon semble aussi bénéficier d'un étonnant pouvoir : une sorte de vision spectrale ! Cette dernière lui permet, lorsqu'il s'en sert, d'apercevoir les âmes les plus tourmentées. Visuellement, un filtre bleuté nappe l'image. L'effet est saisissant, tout comme les créatures que vous découvrirez alors. À l'image du redoutable Nemesis, une sorte de personnage éthéré armé d'un large crochet de boucher (souviens-toi l'été machin…) semblera vous poursuivre. L'ambiance est bien présente, bien plus malsaine que dans les précédents épisodes, si bien qu'il paraît bien difficile de ne pas se montrer emballé par ce Resident Evil 4…



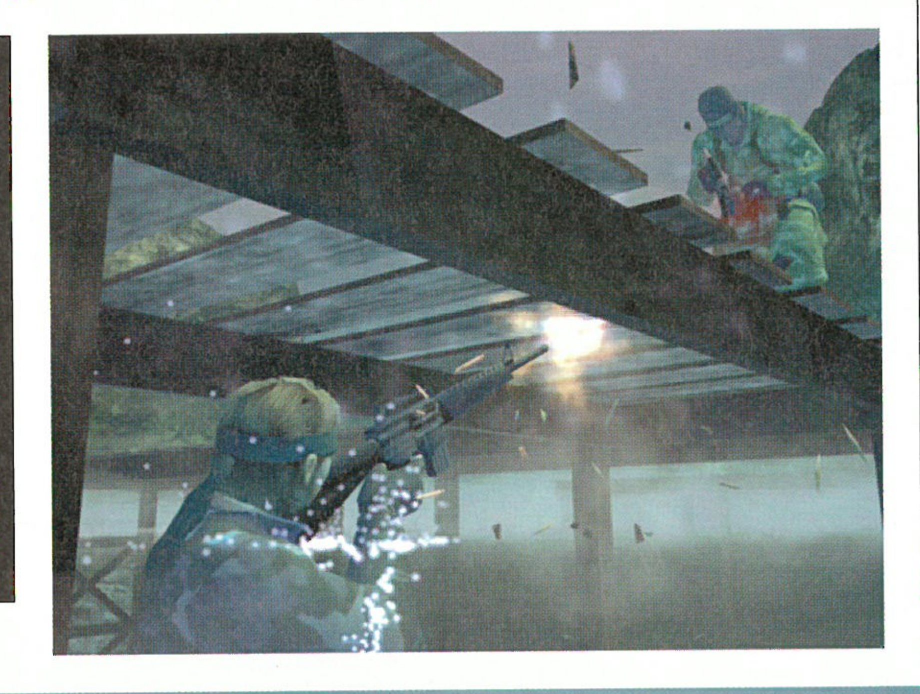
Dans une scène rappelant habilement Silent Hill et Project Zero, Léon braque une ombre… qui s'estompe devant sa lampe torche. Ambiance.



Télex

Une des légendes de la société Lego va voir le jour en novembre. Lego Bionicle : Mask of Light va faire entrer les plus jeunes dans une grande aventure qui leur fera incarner les Toa. L'exploration des 6 régions de Mata Nui ne se fera pas sans peine et aura pour but de briser le sceau du maléfique Makuta.

Éditeur : Konami • Développeur : Konami (Japon)
Date de sortie : Courant 2004 • Attente : 10/10 • Jouable Online : OUI



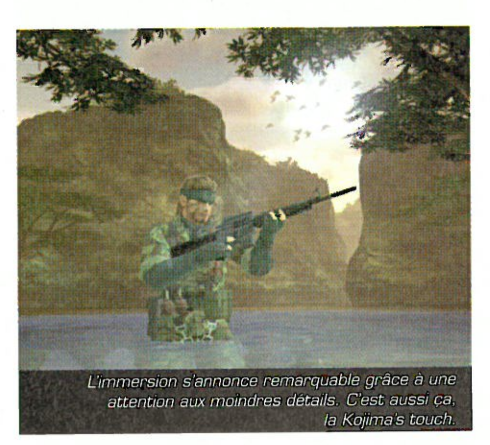
Il n'aura suffi que d'un trailer d'une dizaine de minutes pour que les joueurs succombent de nouveau aux charmes de Solid Snake. La raison ? Metal Gear Solid 3 mise sur la nouveauté ! Nous n'avions encore rien vu…

Metal Gear Solid 3 Snake Eater

Hideo Kojima surprend le monde !

Mai 2000. Metal Gear Solid 2 créait l'événement. Prouesse technique, maîtrise esthétique, oui, Hideo Kojima triomphait, entraînant Snake dans un tourbillon désormais légendaire. Aujourd'hui, près de trois années plus tard, Metal Gear Solid 3 : Snake Eater aurait pu n'être considéré que comme une « simple » suite… Il n'en sera rien. Les fans l'ont bien compris, en bouleversant le gameplay traditionnel de sa série phare, Hideo Kojima tente un audacieux pari : celui de nous surprendre. Une fois de plus. « Contrairement à MGS2, nous ne pouvions compter sur le gain de puissance d'une nouvelle console pour impressionner les joueurs. Nous avons donc opté pour une approche radicalement différente. Deux tiers de l'aventure se dérouleront en environnements naturels, mais il n'y aura pas que la jungle. Vous traverserez aussi une montagne, des cavernes, des torrents… Nous voulions expérimenter de nouvelles idées de gameplay, afin d'apporter une vraie fraîcheur. » Finis les univers cloisonnés, place à la jungle et son atmosphère de survie. Ainsi, l'adage « Tactical Espionage Action » semble désormais s'étoffer d'une nouvelle et captivante dimension. Plongé au cœur de cette nature hostile, à l'image d'un Rambo ou d'un Predator, Snake devra alors apprendre à lutter contre ses ennemis habituels (les terroristes), mais aussi composer avec les caprices de la météo (la température, ainsi que la prise en compte des conditions climatiques et du cycle jour/nuit, auront des influences sur votre énergie), et surtout chasser pour vous nourrir ! En effet, les rations ont disparu (hormis celles que vous pourrez chaparder dans les camps adversaires) et Snake devra tuer du petit gibier pour rester en vie.





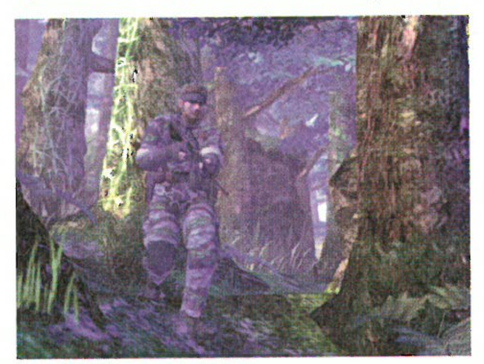
L'immersion s'annonce remarquable grâce à une attention aux moindres détails. C'est aussi ça, la Kojima's touch.

HUNGRY FOR SOME SNAKE ?

L'infiltration devient elle aussi plus intense puisqu'il vous sera nécessaire de vous peindre le visage et le corps pour soigner votre camouflage. Attention cependant, dans ce domaine, Hideo Kojima nous a réservé une énorme surprise. « Chaque membre de l'équipe a proposé près de 5 types de camouflages différents. Nous en avons gardé 100 qui seront tous disponibles mensuellement en téléchargement. Chacun aura une utilisation bien précise. Par exemple, l'une des tenues représente des sortes de blessures et lorsque vous la porterez, les soldats vous croiront morts. D'autres reprennent les codes couleurs de certains environnements pour mieux se mêler à la nature… » Vous ne rêvez pas, il sera bel et bien possible de télécharger du contenu sur le jeu puisque des options online ont été intégrées au jeu. Pourquoi ? Tout simplement car MGS3 bénéficie d'un tout nouveau moteur graphique qui devrait ensuite servir à MGO, un prochain volet intégralement dédié au jeu en réseau !

ENCORE DES SURPRISES

En attendant d'en savoir un peu plus sur les possibilités online, le trailer permettait de découvrir de nombreuses nouveautés inédites pour la série. Outre la possibilité de changer de camouflage (Snake se retrouve même parfois torse nu), on remarque la présence de bandages. Les blessures auront-elles donc une importance



Ys I & II Eternal Story



Après la Master System, la PC Engine, le X68000, la Saturn et le PC (entre autres), la PS2 a droit, à son tour, à son remake de Ys I & II, deux action-RPG de légende qui bouleversèrent l'univers ludo-numérique en 1987. On retrouvera donc Adol, Lilya et les autres personnages familiers de la série, avec en bonus dans cette version PS2 deux nouveaux personnages inédits. On ne sait pas encore quelle incidence ils auront sur le jeu malheureusement très court une fois qu'on le connaît à peu près par cœur. Misha, la première, est peintre, tandis que sa sœur Jeanne est une saltimbanque. Ce n'est pas vraiment une surprise de voir apparaître de nouvelles filles dans ce jeu, les éléments féminins du titre étant à n'en pas douter l'un des ingrédients responsables du succès de la série à travers les époques. Cette version proposera aussi des trucs bien inutiles mais qui font illusion sur le dossier de presse, comme un Alternating Equipment System, qui permettra en gros de gérer l'équipement du héros sans que l'on s'y penche. Ce n'est pourtant pas avec la dizaine d'items que comprend le jeu qu'on risque la rupture d'anévrisme, mais bon... Le système de combat ultra-simpliste (il suffisait de cogner dans les ennemis pour leur causer des dommages) sera lui aussi de la partie, même si un Eternal Story Mode permettra aux débutants de profiter d'une maniabilité plus « classique » dirons-nous. Deux éditions pour ce piège à geeks : une normale et une collector pour 80 euros environ (9 800 yens), comprenant des capsules de bouteille à l'effigie des héros. Supeeeeeer !

Éditeur : Falcom • Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Août 2003
Sortie en Europe : N.C.





La série des Ys continue encore de vendre des goodies, le public japonais ne s'est jamais lassé de ce chef-d'œuvre...

Le mot de Famitsu

Amis joueurs de toute la France, bonjour ! Je suis le rédacteur en chef du magazine *Famitsu Xbox* au Japon, Kôji Aizawa. Ah Sony, ils assurent ! On pensait qu'ils en auraient fini avec le hardware après avoir présenté un projet de console portable, et voilà la PSX, véritable DVD enregistreur de salon ! On peut penser qu'ainsi, ils attaquent la GBA et la Xbox de front. En tout cas, je sens que je vais craquer le jour de sa sortie. En général, les Japonais font très attention au service ; même si l'on a tendance à acheter au meilleur prix, on préférera, par exemple pour une voiture, qu'elle possède l'air climatisé ainsi que la stéréo et tous les autres équipements, sinon nous ne sommes pas satisfaits. En vérité, je ne sais pas combien de personnes au Japon auront besoin d'enregistrer des DVD, mais je pense que la machine se vendra vraiment bien. On verra aussi ce que donne la PS2, disponible en pack avec le BB Unit (NDGreg : disque dur + accès Internet) depuis le 12 juin dernier. Pour l'instant, elles partent plutôt bien. Comme je vous le disais le mois dernier, ce n'est pas vraiment l'éclate en matière de softs entre avril et juin au Japon. Pourtant, le « J League Pro Soccer Club ô tsukurô 3 » marche bien. Il vient à peine de sortir mais a déjà atteint les 500 000 pièces vendues. Même si l'on n'a droit qu'aux équipes japonaises, on pourra trouver des joueurs étrangers comme Zidane ou Beckham. En Occident, la GameCube a un peu de mal, alors qu'en Asie, on peut encore prédire un succès : Mario Kart, Pokémon Colosseum, Mario Party 5, ainsi que Dôbutsu No Mori 2, même si c'est un petit scoop que je vous donne, le jeu n'ayant pas encore été annoncé. Une suite de titres qui visent les enfants, mais atteindront certainement le million d'unités vendues chacun. La Xbox, quant à elle, manque vraiment d'air actuellement au Japon. Le chiffre de 400 000 machines écoulées n'est toujours pas atteint. Bien sûr, il y aura Halo 2 et d'autres superbes titres, mais pour que cela fonctionne, il faudrait que Microsoft Japon se ressaisisse et améliore sa communication et ses relations avec les éditeurs tiers nippons. Car oui, au Japon, ni Unreal, ni Splinter Cell ne sortiront. Impensable, non ? Enfin, j'ai une bien triste nouvelle à vous apprendre à propos de cette petite rubrique puisqu'il s'agit de la dernière. L'année passée, dans un magasin de jeux du côté de la gare de Lyon, j'ai croisé au moins une dizaine de personnes qui m'ont dit : « Oh, vous êtes la personne que l'on voit dans Joypad, n'est-ce pas ? », ce qui m'a fait plaisir au plus haut point ! Je vous suis infiniment reconnaissant de m'avoir lu depuis tout ce temps, et souhaite vous retrouver un jour, ailleurs. Merci !





Made in Europe

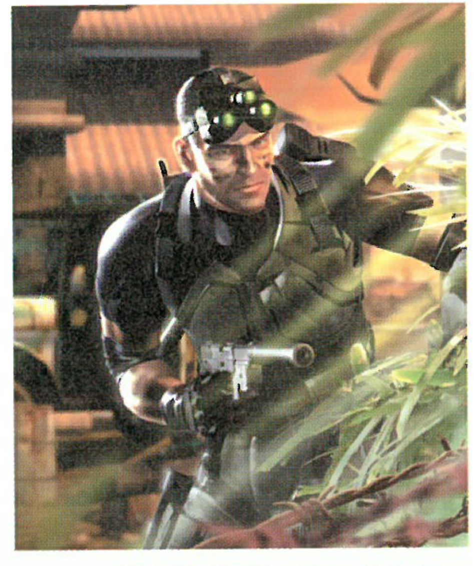
Splinter Cell Pandora Tomorrow

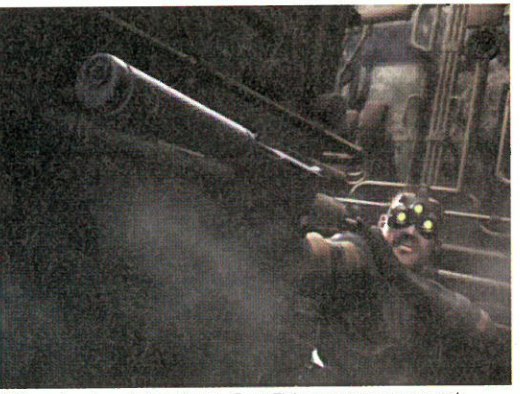



Alors que le premier épisode de Splinter Cell continue de cartonner tranquillement, Ubi Soft travaille déjà d'arrache-pied sur la conception de sa suite, qui se nommera finalement Pandora Tomorrow et non Shadow Strike. C'est un peu dommage car je trouvais le second titre un tantinet plus accrocheur... Enfin bon, pour l'instant, on ne nous dévoile que 2 clichés tirés des cinématiques du jeu. Vous me direz, c'est mieux que rien !... Les rats !!! Sinon, il s'agira toujours d'un titre d'action/tactique mettant en scène le très charismatique Sam Fisher, une sorte de super soldat spécialisé dans les techniques de noyautage et d'infiltration. On sait très peu de choses sur cette « séquelle » à part qu'elle nous gratifiera cette fois d'un mode Multijoueur via des parties Online, que la campagne solo sera toujours aussi tripante et que le soft sortira sur toutes les plates-formes dans le courant de l'année 2004. Maintenant que vous savez tout, je vais pouvoir vous parler d'autre chose. Je vous ai déjà dit que la Terre allait connaître prochainement un basculement des pôles ? Parce que c'est pour bientôt. Il paraîtrait même que ce phénomène se déroulerait en... Ok, je suis lourd...

Kendy

Éditeur : Ubi Soft • **Machines :** PS2, Xbox, GC
Sortie en Europe : Courant 2004





Même dans les cinématiques, Sam Fisher reste un poseur de première qualité !!!

ZOE The Second Runner



La suite de ZOE nous promettra une fois de plus de somptueuses batailles spatiales en méchas. Griffe Hideo Kojima oblige, nous aurons également droit à d'abondantes cinématiques bien chiadées qui viendront entrecouper les phases d'action. La principale évolution du soft repose sur la qualité de la production, qui demeure grandiose grâce à l'utilisation intelligente de la technologie du cel shading. Les robots jouissent du coup de designs très classieux, tandis que les effets spéciaux graphiques se multiplient durant les joutes pour nous offrir au final un rendu visuel très spectaculaire. En ce qui concerne les possibilités de votre mécha, sachez qu'il pourra désormais cibler ses adversaires en masse et lâcher des salves destructrices (comme dans Panzer Dragoon), utiliser son épée laser en situation de corps à corps, ou encore concentrer son énergie pour balancer une ravageuse boule d'électricité. Du côté de la prise en main, on a toujours l'impression d'effectuer des attaques complexes et impressionnantes, même si la plupart du temps, on ne fait que matraquer la touche □ . Mais bon, c'est ce gameplay simple et efficace qui a contribué au succès du premier volet et fait rêver les vieux fans de Goldorak comme moi ! Bref, ZOE 2 risquera de casser une fois de plus la baraque dans les chaumières de France et de Navarre. Et ce ne sont pas des paroles en l'air !

Kendy

Éditeur : Konami
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Fin 2003

Il est toujours possible d'éliminer plusieurs cibles en une seule attaque.







en bref



MORT MALGRÉ LUI

Le Britannique George O'Key, 83 ans, a été stupéfait de retrouver son nom sur la liste d'honneur du monument commémoratif de Middlesbrough, dans le nord-ouest de l'Angleterre. Le nom inscrit sur la plaque de bronze aurait dû être celui de son frère aîné Frederick, décédé alors qu'il était prisonnier de guerre des Japonais en 1944.



Télex

Remerciements au très talentueux Dimitri pour son travail d'illustration effectué sur la publicité Shibuya Game Store du Joypad 130 daté de mai 2003. Plus d'informations sur www.dimitrium.com et www.shibuyagame.fr.

AFTERI BURNERO

Je suis tombé sur un site avec plein de i et de o. Et puis de a aussi... Malgré ma grande inculture linguistique générale, j'ai cru comprendre que c'était de l'italien. J'ai aussi pigé que le gars avait refait un After Burner tout en 3D plutôt sympa. Bref, si vous voulez vous faire un trip revival avec plein de voyelles, c'est ici que ça se passe : www.brodaroda.dk3.com.

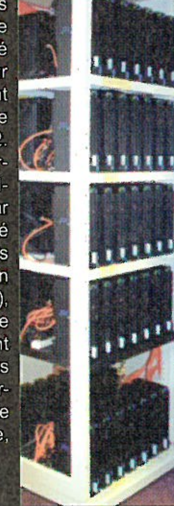



Télex

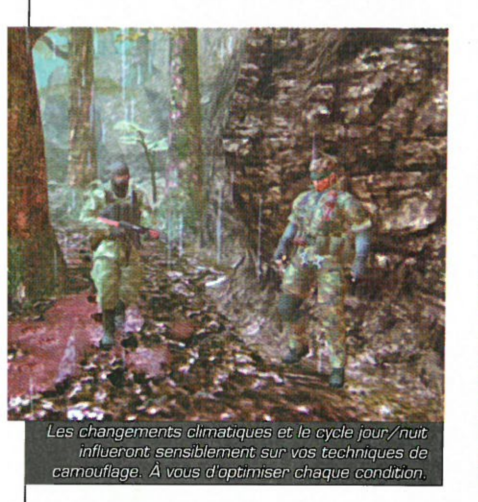
Nintendo et Factor 5 seraient en train de préparer un nouveau Pilotwings, évidemment sur GameCube. Si la rumeur se confirme, ce titre sortirait durant l'été 2004, aux États-Unis.

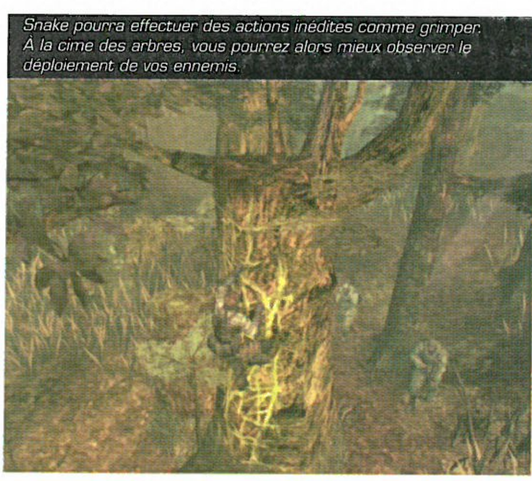
1+1 = 2, 2+2...

Quatre scientifiques de l'Université de l'Illinois ont fabriqué un supercalculateur en connectant ensemble 70 PlayStation 2. Pour les performances (500 milliards de calculs par seconde), et malgré ses limitations (notamment en termes de mémoire), cette machine se révèle carrément bon marché. Le plus long aura été de sortir les consoles de leur emballage, paraît-il...



NOUVEAU GAMEPLAY ET ENVIRONNEMENTS INÉDITS POUR UN MGS3 RÉSOLUMENT NOVATEUR


Les changements climatiques et le cycle jour/nuit influeront sensiblement sur vos techniques de camouflage. À vous d'optimiser chaque condition.

Snake pourra effectuer des actions inédites comme grimper. À la cime des arbres, vous pourrez alors mieux observer le déploiement de vos ennemis.



En milieu naturel, vos ennemis se déplaceront avec une impressionnante précaution. Pour éviter d'être pris à revers, ils déporteront toujours un soldat en queue de file pour veiller. Sans ruser, il s'annoncera bien difficile de les surprendre...


La variété des situations et des environnements s'annonce comme l'une des grandes forces de Metal Gear Solid 3 : Snake Eater. Les références à Rambo ou Prédator seront d'ailleurs très nombreuses.

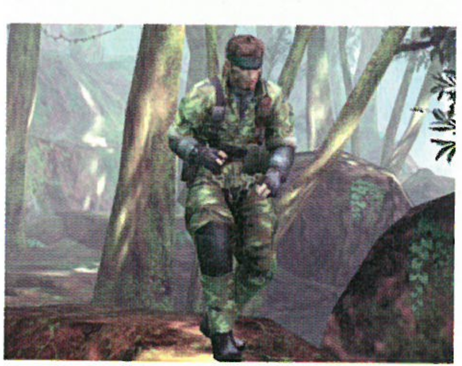
plus précise qu'auparavant ? C'est en tout cas ce que nous a confirmé Hideo Kojima lors de notre entretien. À noter aussi qu'il sera désormais possible de tirer à travers des surfaces « tendres » comme le bois et ainsi de diversifier ses stratégies d'attaque. Une variété qui passera aussi par la grande liberté qui vous sera offerte. Les environnements ne seront en fait pas réduits à de simples couloirs et toutes les zones de la jungle, par exemple, seront accessibles. En effet, outre sa palette de mouvements traditionnels, Snake peut maintenant grimper aux arbres, se suspendre aux branches tout en visant un ennemi à un bras, ramper en vue subjective dans les hautes herbes, nager, mais aussi rester en nage stationnaire et tirer d'une main. Plus de possibilités, plus de classe ! Toutefois, comme à son habitude, Hideo Kojima a profité de sa présentation pour brouiller toutes les pistes. À quelle époque se déroule MGS3 ? Eh bien, dans les années 60, soit près de 45 ans avant le premier épisode de la saga sur MSX ! Le lieu : la Russie ! Une première révélation qui devrait en entraîner beaucoup d'autres. Et si les vérités les plus évidentes n'étaient finalement que d'étonnantes supercheries ? Des indices ont été disséminés dans le trailer. Nombreux se recoupent pour aboutir à un incroyable retournement de situation. Mais l'heure des grandes révélations n'a pas encore sonné. En attendant, une seule solution, cette adresse : **http://jpn01.konami.co.jp/movie/mgs3/mgs3_e32k3_j.asf**. Vivement le prochain TGS...


Jamais jungle virtuelle ne s'était montrée aussi luxuriante et vivante. Un véritable exploit esthétique et technique pour la PlayStation 2.

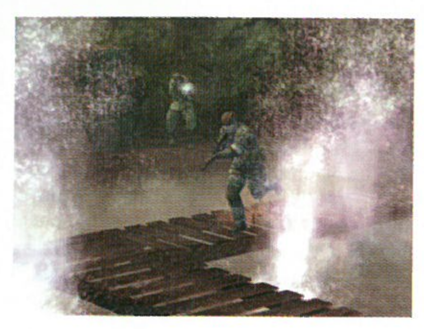


Télex

Lucas Arts développe actuellement Secret Weapons Over Normandy. Ce titre sera basé sur des faits historiques et mettra en scène des combats aériens datant de la Seconde Guerre mondiale. Une trentaine de missions « air-air » ou « air-sol » sont prévues, pour des dogfights épiques aux commandes de 20 avions.















Alyx Vance sera une des précieuses alliées de Gordon. Elle semble en savoir long sur ses origines...

Éditeur : Sierra • Développeur : Valve (États-Unis)
Date de sortie : N.C. • Attente : 10/10 • Jouable Online : OUI

Half-Life²

Le jeu du salon

Il en faut toujours un. Cette année, c'est lui. Celui dont la rumeur arpente les allées du salon, chez les commerciaux comme chez les journalistes, les développeurs comme les éditeurs... Le jeu du salon, j'ai nommé Half-Life² !

C'est vrai, la qualité générale est en hausse. Le cru 2003 nous a paru plutôt bon. Pourtant, un sentiment diffus de déception ne nous quittait pas pendant que nous arpentions les allées. Pourquoi ? À cause du manque de surprises. Peu de titres sortis de nulle part, quasiment aucune nouveauté pour secouer la sempiternelle valse des suites et des licences, aussi bien fichues soient-elles. Jusqu'à ce que vienne Half-Life², alors qu'on ne l'y attendait pas.

CES FOURBES DE DÉVELOPPEURS

Pendant qu'ils engrangeaient les millions comme des trafiquants de pétrole avec leur Half-Life aux ventes boostées par Counter-Strike, ils nous ont bien feintés les vauriens de chez Valve. On les croyait déjà au pays des vahinés en train de siroter un cocktail. Il n'en était rien : ils bossaient comme les petites fourmis fourbes qui veulent envahir ma salle de bain. Alors ok, c'est









un FPS, et du coup, c'est plutôt étonnant qu'on le nomme « jeu du salon » tout en se plaignant un peu du manque d'originalité globale du showfloor... Mais en réalité, HL² s'apprête à renouveler l'exploit du premier : révolutionner le monde du shoot en vue à la première personne. Comment ? Grâce à son I.A., son moteur physique, son moteur d'animation faciale et l'exploitation de l'ensemble en des possibilités de gameplay belles et bien nouvelles. Depuis le temps qu'on nous fait des démos impressionnantes de moteurs physiques calquant la réalité, on se demandait quand on pourrait véritablement s'amuser avec dans un jeu : la réponse est là. HL² gère les dégâts sur tout objet du décor en fonction de sa texture, indiquant elle-même la matière dont il est fait. Le système fonctionne aussi pour d'autres détails : par exemple, une planche en bois flottera comme dans la réalité lorsqu'elle tombera dans l'eau. Du coup, on peut barricader une porte en poussant une lourde table devant, par exemple. Et c'est là que l'I.A. fait des miracles : les ennemis ont parfaitement conscience des possibilités de destruction du décor. Ils tenteront d'abord d'ouvrir la porte, puis taperont dessus pour tenter de la défoncer... et si cela ne fonctionne toujours pas, ils chercheront tout naturellement une autre entrée, par exemple une fenêtre couverte de planches qu'ils n'hésiteront pas à détruire en



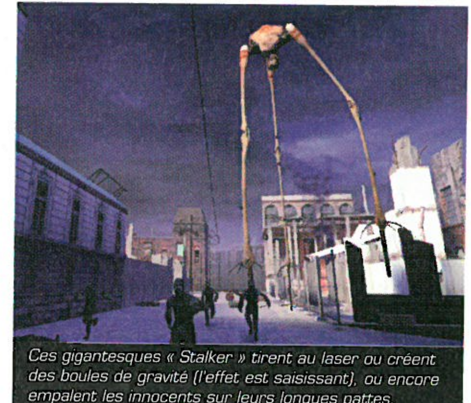
Ces aliens à la Starship Troopers peuvent être contrôlés à l'aide de fruits spéciaux... On imagine le carnage lié à une utilisation judicieuse.

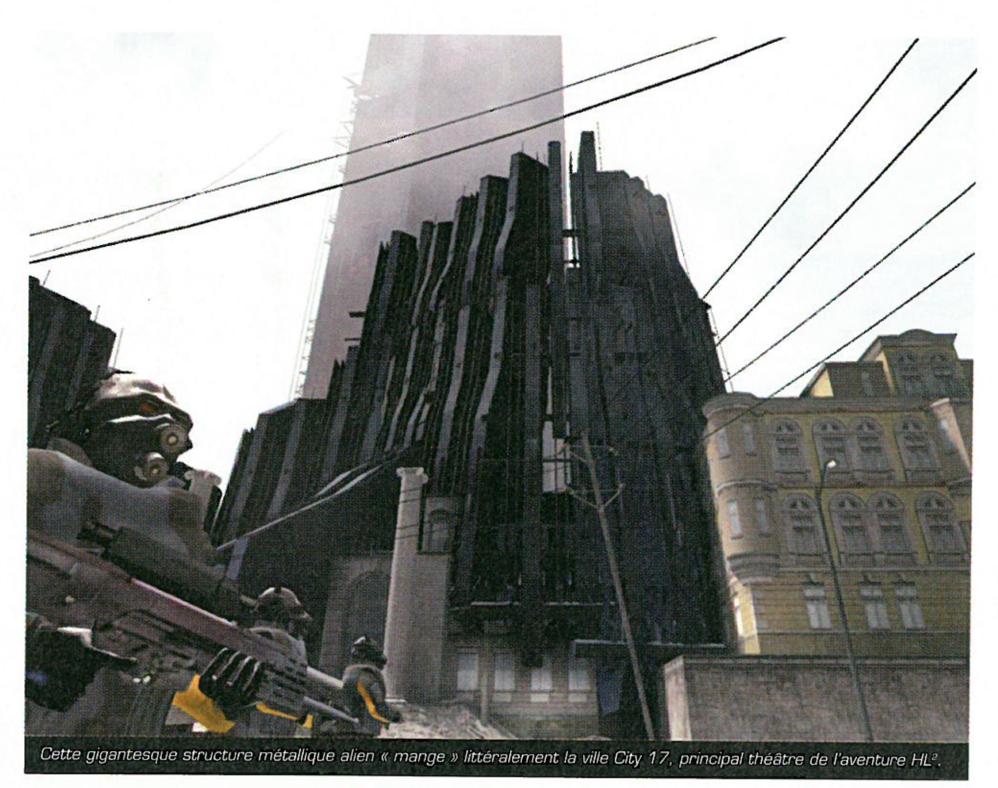
tirant dedans ! De même, certains alliés secondant Gordon Freeman, dans une situation traditionnellement entièrement scriptée, utiliseront cette fois-ci le moteur d'I.A. pour se déplacer, offrir couverture et tirs de barrage, traverser les terrains découverts au bon moment... Mais revenons au moteur physique : sans conteste le plus parfait à l'heure actuelle, il s'applique tellement bien à tout ce qui se trouve dans le jeu, que certaines armes sont

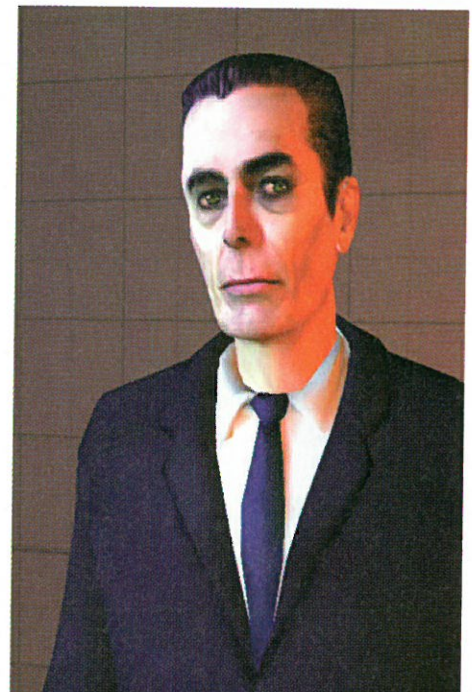
basées sur ses propriétés. Par exemple, l'une d'elles permet de projeter des objets : braquez-la vers une lettre lumineuse d'une enseigne, elle l'arrachera pour la coller au canon, puis à votre convenance, la recracher de toutes ses forces ! Bien entendu, il sera plus efficace de l'utiliser avec un frigo, par exemple, ou d'autres objets plus lourds.

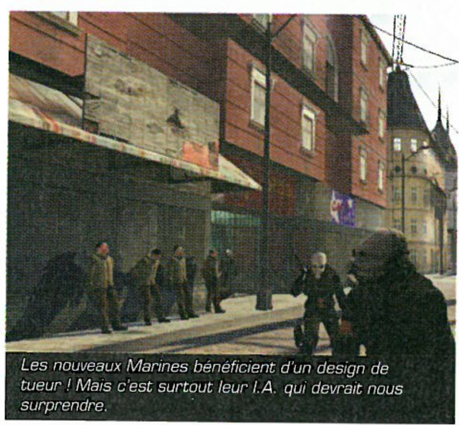
BOURRÉ D'IDÉES

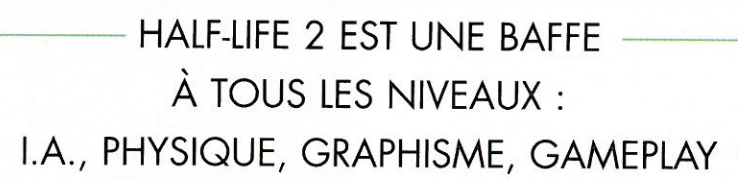
HL² ne s'arrête pas là. Outre des graphismes absolument exquis, il proposera des niveaux gigantesques (la ville principale dans laquelle il se situe constitue à elle seule un décor renversant), qu'on parcourra parfois en véhicule. Et pour finir, parlons un peu de ce moteur d'animation faciale. C'est simple, on n'a jamais vu d'expressions aussi criantes de vérité. Le nouveau G-Man (l'homme à l'attaché-case) est saisissant, avec une quarantaine de muscles pour animer son visage... et une synchro labiale automatique, qui permettra donc aux lèvres de suivre n'importe quelle langue sans programmation supplémentaire. On citera encore l'excellente idée de pouvoir leurrer les aliens les moins intelligents de manière à ce qu'ils vous prennent pour leur chef, et ainsi les envoyer charcuter les ennemis. Mais véritablement, ce qui rend ce HL² si spécial, c'est un niveau d'interactivité avec les décors et les objets jamais atteint auparavant. Avec un scénario qu'on devine déjà passionnant, et surtout une date de sortie très proche sur PC (septembre 2003), on peut dire que les gars de Valve ont vraiment assuré. Reste à savoir quand la version Xbox, annoncée, débarquera sous nos latitudes.


Ces gigantesques « Stalker » tirent au laser ou créent des boules de gravité (l'effet est saisissant), ou encore empalent les innocents sur leurs longues pattes.


Cette gigantesque structure métallique alien « mange » littéralement la ville City 17, principal théâtre de l'aventure HL².




Les nouveaux Marines bénéficient d'un design de tueur ! Mais c'est surtout leur I.A. qui devrait nous surprendre.


HALF-LIFE 2 EST UNE BAFFE
À TOUS LES NIVEAUX :
I.A., PHYSIQUE, GRAPHISME, GAMEPLAY





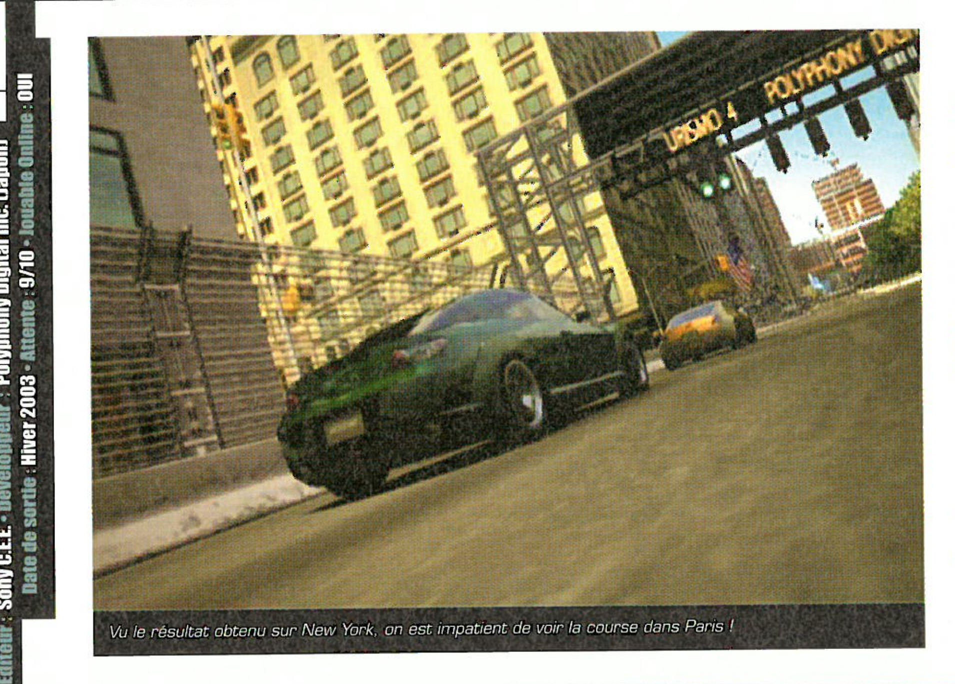
Télex

Konami vient d'annoncer que les petits veinards détenteurs de Xbox pourront se défouler avec Silent Scope Complete. Ce coffret comprendra les 3 hits d'arcade (Silent Scope, Silent Scope 2, Silent Scope : Dark Silhouette) ainsi que le dernier titre en date, Silent Scope 3.

L'ami Kazunori Yamauchi, créateur de la série, avait bien entendu fait le déplacement jusqu'à Los Angeles pour nous présenter en privé son nouveau bébé. Avant de rentrer dans le vif du sujet et de nous lister toutes les nouveautés de ce quatrième épisode, il a toutefois voulu mettre les choses au clair d'entrée... Gran Turismo 4 est le deuxième épisode à voir le jour sur PlayStation 2 (on oublie l'add-on Tokyo-Geneva, hein), et il sera donc impossible pour lui et son équipe d'impressionner le joueur autant qu'avec Gran Turismo 3, qui exploitait déjà à fond le hardware du monolithe noir... Effectivement, la claque technologique n'est plus la même,



Éditeur : Sony C.E.E. • Développeur : Polyphony Digital Inc. (Japon)
Date de sortie : Hiver 2003 • Attente : 9/10 • Jouable Online : OUI



Vu le résultat obtenu sur New York, on est impatient de voir la course dans Paris !

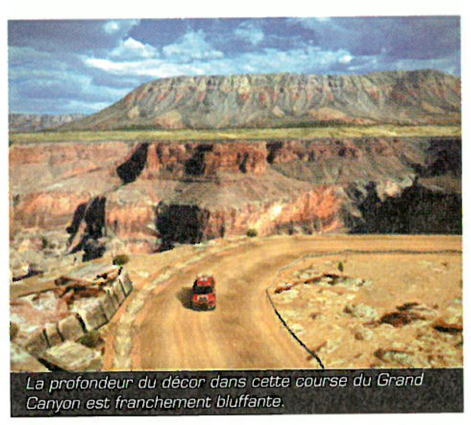
L'un des jeux les plus représentés sur le stand de Sony fut bien évidemment Gran Turismo 4... Il faut dire que pas mal de monde l'attendait au tournant ! Allez, compte rendu et premières impressions à chaud du Vrai Simulateur de Conduite...

Gran Turismo 4

Le retour du roi



L'I.A. des adversaires devrait être améliorée. En revanche, toujours pas de dégâts ni de déformations.



La profondeur du décor dans cette course du Grand Canyon est franchement bluffante.

le rendu est globalement similaire et il faut avoir un sacré bon souvenir de GT3 pour pouvoir déceler les améliorations graphiques. Cela dit, elles sont bien là ! D'après Kazunori Yamauchi, il s'agit plus d'une amélioration des designers que d'une progression technologique, mais toute l'équipe a donné du sien pour rendre, dans un premier temps, les environnements plus vastes et plus beaux. Ainsi, sur les trois circuits proposés en démo jouable, ceux de New York et du Grand Canyon avaient quelque chose de réellement bluffant. Dans le premier, la réplique de la 5e rue est parfaite, les détails sont hyper nombreux et l'allure colossale des buildings rend l'immersion complète. Au Grand Canyon, l'impression de profondeur du décor est juste hallucinante, tandis que chaque mètre de piste offre des détails différents... Bref, ça en jette. Pour le reste, nous avons également appris que toute l'équipe s'était rendue aux quatre coins du monde, histoire de compiler une base de données photographiques énorme et de s'imprégner des différentes atmosphères. Plus de 100 circuits différents seront ainsi créés dans la version finale ! J'ai bien dit 100 ! Parmi les villes qui seront représentées, notez d'ailleurs que Paris fait bien partie du lot. Nous n'avons pas pu voir ce que cela donnait, mais à en juger par le travail accompli sur New York, ça risque d'être impressionnant. Évidemment, en dehors de ces parcours imaginaires, vous retrouverez de nouveaux circuits professionnels sous licence, mais aussi toutes les anciennes courses bien connues des fans de la série.



MONSIEUR PLUS ?

Question caisses, le chiffre annoncé est moins impressionnant (finalement 500 bolides prévus), mais on devrait retrouver une plus grande variété dans les voitures. Il semblerait d'ailleurs que tout un tas de vieux modèles aient eu les faveurs de Kazunori Yamauchi, qui, plus que jamais, désire mettre l'accent sur toutes les caisses mythiques qui ont fait une partie de l'histoire de la course automobile. À la manière d'un certain Sega GT, attendez-vous donc à expérimenter l'histoire de différentes caisses depuis leur « naissance » jusqu'à aujourd'hui. Toujours au chapitre des améliorations, le moteur d'intelligence artificielle aurait été nettement retravaillé... Les développeurs







Les sensations de pilotage ont été affinées depuis le troisième épisode ; en rallye, on atteindrait presque l'extase !

MOINS SURPRENANT QUE PRÉVU, LE NOUVEAU GT S'ANNONCE TOUT DE MÊME TRÈS EFFICACE

s'appliquent d'ailleurs encore en ce moment à rendre les réactions des pilotes adverses plus réalistes, plus « humaines ». Le résultat n'est pas flagrant pour le moment, mais gageons que des progrès seront encore effectués d'ici la fin de l'année. En revanche, question dégâts et déformations, rien n'a bougé. Voilà sûrement le point le plus décevant du jeu, même si Kazunori Yamauchi, avec qui nous avons eu la chance de discuter en tête à tête, nous a promis qu'il était en train de travailler sur un système de pénalités, histoire de contourner le problème bien connu des collisions favorables dans les virages... Quant au moteur physique, il aurait subi ici ses premiers changements majeurs depuis le GT1 ! Globalement, la conduite offre toujours le même genre de sensations, mais il faut avouer en effet que tout a été franchement amélioré, affiné. On prend le jeu en main très rapidement, très facilement, tout en sentant plus de réalisme et en éprouvant davantage de sensations qu'avant. Mention spéciale aux courses de rallye, devenues carrément plus tripantes qu'auparavant.

DU CHANGEMENT DANS LA CONTINUITÉ

Bref, le nouveau GT ne nous a pas vraiment surpris, certes, mais il se profile déjà dans nos esprits comme la nouvelle et ultime référence du genre... C'est comme ça ! D'autant que la seule véritable nouveauté de ce quatrième épisode, j'ai bien sûr nommé le mode Online (jouable jusqu'à 6 en même temps), devrait clairement attirer les foules. Nous avons eu la possibilité de l'essayer, et il fonctionne tout simplement à merveille ! Voilà qui devrait convaincre ceux d'entre vous qui comptent bientôt passer à la vitesse online sur PS2, avec la sortie imminente de l'adaptateur réseau (2 juillet, c'est officiel !).



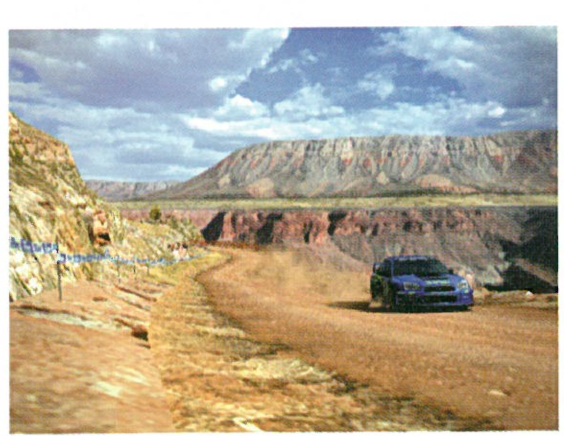
Télex

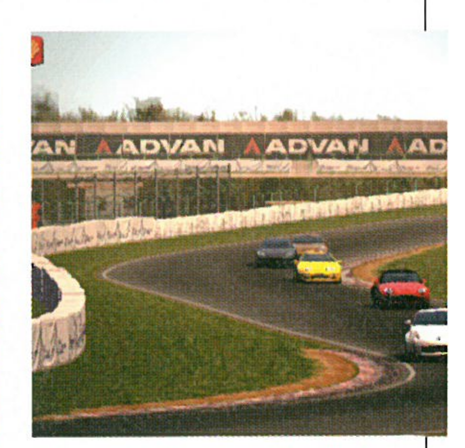
Rockstar vient d'annoncer qu'un nouveau projet était en cours de développement dans leur studio. Tenu encore secret, Manhunt devrait rester dans la lignée de la série des GTA. Tout ce que l'on peut dire, c'est que ce titre sera encore le porte-parole de la dépravation et du vice. Tout un programme !



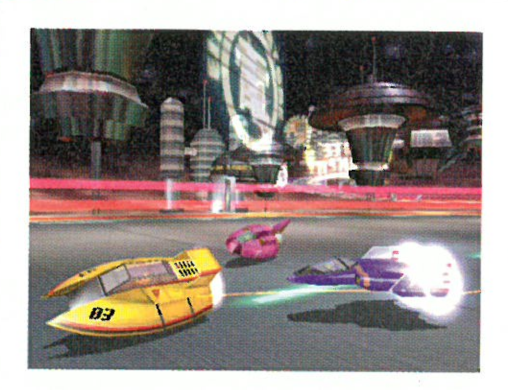
Kazunori Yamauchi a une nouvelle fois demandé à Logitech de créer un volant pour son nouveau jeu. Au programme, une vraie rotation à 900°, un retour de force plus puissant et tout un tas d'améliorations.











Editeur : Nintendo • Développeur : Amusement Vision (Japon) • Date de sortie : 3e trimestre 2003 • Attente : 10/10 • Jouable Online : NON



Bien que l'on connaisse la formule par cœur, F-Zero est l'un des quelques jeux qui nous en ont réellement mis plein la tronche lors de cet E3. Pour cette version 128 bits, Nintendo a mis les bouchées doubles... Quelle classe !

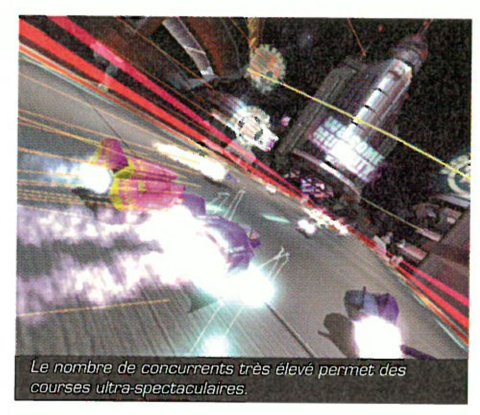
F-Zero GX

La vitesse à l'état pur !

Ce qu'il y a de marrant avec l'E3, c'est que l'on y voit trois cents millions de jeux en un temps record, et que, finalement, le nombre de titres qui laissent rêveur et qui permettent de prendre l'avion de retour avec des étoiles plein les yeux peuvent se compter sur les doigts d'une main et demie. Pour le coup, F-Zero en faisait partie. Rien à dire, cette version GC nous a laissé une superbe impression ! Alors que Nintendo a réalisé son développement en collaboration avec un studio interne de Sega, Amusement Vision (les papas de Super Monkey Ball), on pouvait avoir peur de voir la série sombrer dans la médiocrité, comme on a pu le constater avec d'autres licences... Mais lorsque l'on voit le résultat, il n'y a pas de doute possible, Nintendo s'est adressé aux bonnes personnes. Ils ont fait de ce F-Zero GX ce que tout le monde voulait voir : un jeu de course futuriste qui botterait les fesses à tous les WipEout et autres Xtreme G sortis à ce jour !

« F-ZERO KICKS ASS DUDE ! »

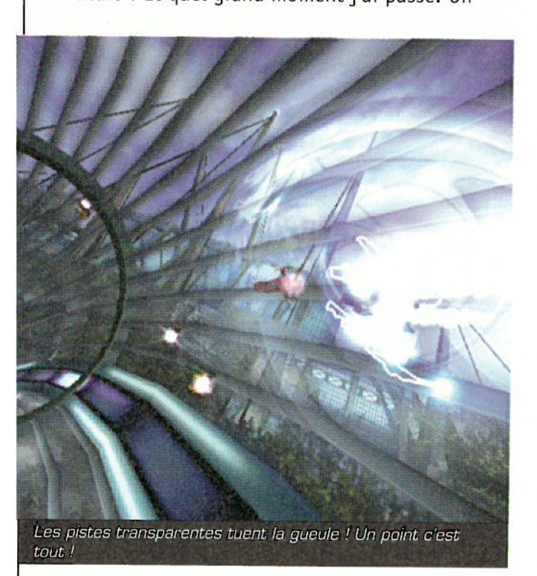
Les bornes jouables ne désemplissaient pas, les queues étaient longues comme pour une projection du dernier épisode de *France Five*, mais j'étais bien décidé à squatter la machine, et ce malgré le timing serré du salon. C'est vrai quoi, qu'est-ce que vous feriez à ma place hein ? Vous êtes à l'E3, vous voyez une borne F-Zero devant vous, qu'est-ce que vous faites ? Julo, lui, dit que ça dépend. Moi, je suis un homme, je vois une borne toute seule, je lui saute dessus, je suis désolé ! C'est comme ça, c'est la nature ! Et quel grand moment j'ai passé. On retrouve toute la magie des F-Zero, ça va vraiment à 2000 à l'heure. Comme sur N64, on se retrouve avec 30 véhicules sur la piste qui vont à fond les pastèques. Les animations sont extraordinaires et le frame-rate est d'une constance à toute épreuve. En outre, l'impression de vitesse, élément indispensable pour faire un bon jeu de ce type, est fantastique. Assurément l'un des meilleurs jeux du salon ! En tout, on compte une bonne vingtaine de circuits tous plus spectaculaires les uns que les autres. Loopings, bumpers, sauts... tout y passe, ça part dans tous les sens ! Côté conduite, on retrouve rapidement les automatismes des précédentes versions. L'utilisation des gâchettes pour appuyer les nombreux virages à 90 degrés et autres épingles à cheveux est chaudement recommandée. Concernant les turbos, on revient ici à la formule des versions Super Nintendo et GBA, à



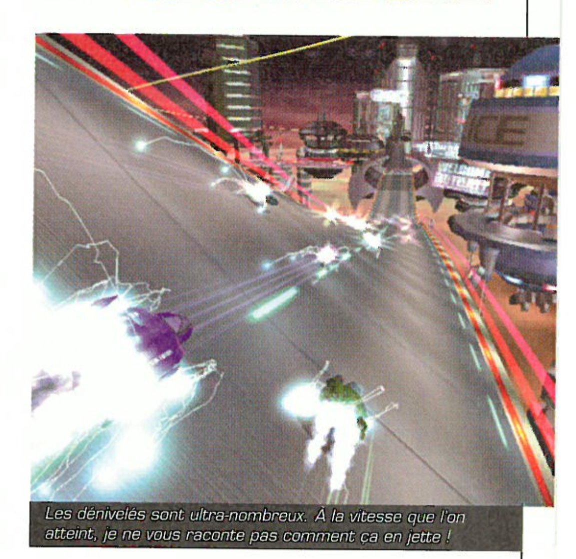
Le nombre de concurrents très élevé permet des courses ultra-spectaculaires.



Une portion de piste sur laquelle on peut rouler à 360°, c'est pas banal !



Les pistes transparentes tuent la gueule ! Un point c'est tout !



Les dénivelés sont ultra-nombreux. À la vitesse que l'on atteint, je ne vous raconte pas comment ça en jette !

savoir que l'on en obtient un par tour, qu'il faudra enclencher avec intelligence si l'on veut optimiser au maximum. Le résultat est fascinant. Rien qu'au départ, on assiste à des carambolages monstrueux avec des navettes qui partent de tous les côtés, sans que l'on ne puisse rien faire à cause de la vitesse extrême. Du bonheur ludo-numérique à l'état pur !

FAST & FURIOUS !

Qui dit 30 concurrents sur la piste dit 30 véhicules que l'on peut sélectionner (évidemment, tous ne seront pas disponibles dès le début du jeu). Pour chacun d'entre eux, on peut régler le régime moteur afin d'obtenir le meilleur compromis vitesse de pointe/accélération selon la course. De plus, on pourra dépenser l'argent gagné pour acheter de nouvelles pièces qui permettront de construire son propre véhicule custom. En sachant que l'interaction avec la borne d'arcade sera assez poussée (voir encadré), on en salive d'avance, même si pour pouvoir profiter pleinement de tout cela, il faudra probablement habiter au Japon. Enfin, un mode multijoueur permettant de jouer à quatre en écran splitté est bien évidemment intégré, mais dans ce cas, les concurrents dirigés par l'I. A. disparaissent. Un point sombre qui ne devrait toutefois pas porter préjudice aux sensations fortes que l'on ressent en jouant avec des « aminches ».



Les contacts entre les différentes navettes seront toujours aussi nombreux.

Télex

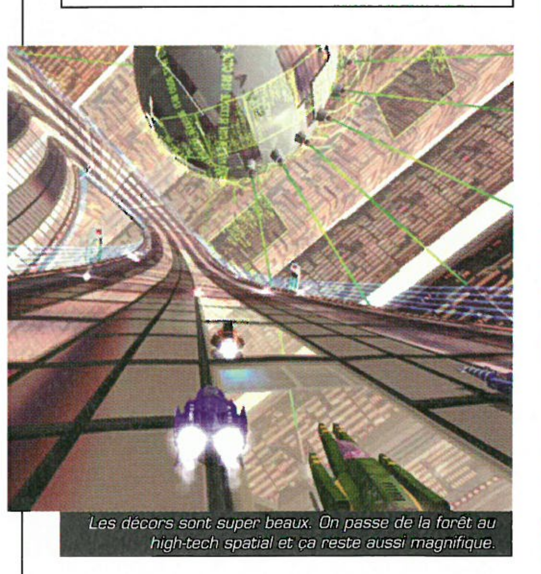
Tout droit sorti du dessin animé japonais, Lupin the 3rd : Lost Treasure from Sea, plus connu dans nos contrées sous le nom d'Edgar Détective Cambrioleur, fera son apparition sur GameCube en juillet 2003 au Japon. Gageons que cette production saura ravir les fans de cette série datant de 1977.



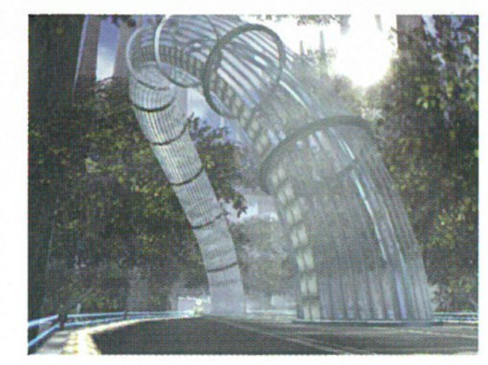
Totale éclatch' !

Privilège de journaleux oblige, nous avons eu l'occasion d'essayer la borne d'arcade F-Zero AC développée sur Tri-Force. Outre le fait que le baquet soit monté sur des vérins hydrauliques intergalactiques permettant une immersion totale de son moi intérieur, les différences avec la version console sont minimes. Graphiquement, c'est un chouïa plus beau et la gestion des turbos est semblable à celle de la version N64 : ils sont illimités mais consomment l'énergie du vaisseau. Enfin, un port carte mémoire GC permettra d'importer et exporter nos exploits d'une machine à l'autre sans aucun problème.




Les décors sont super beaux. On passe de la forêt au high-tech spatial et ça reste aussi magnifique.





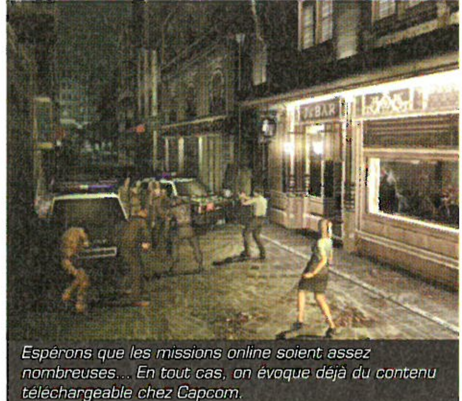


Éditeur : Capcom • Développeur : Capcom (Japon)
Date de sortie : Printemps 2004 • Attente : 10/10 • Jouable Online : OUI

Voilà sûrement l'un de nos plus gros coups de cœur du salon. La série des Resident Evil, que beaucoup jugent en perte de vitesse ces temps-ci, connaîtra enfin un nouveau souffle, c'est certain !

Resident Evil Outbreak

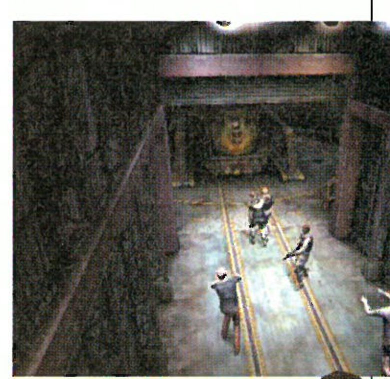
Le Survival online



Espérons que les missions online soient assez nombreuses... En tout cas, on évoque déjà du contenu téléchargeable chez Capcom.

Plus connu jusqu'à présent sous le nom de Resident Evil Online (ou encore Network Biohazard au Japon), le très prometteur Resident Evil Outbreak était bien évidemment présenté et mis en avant sur le stand de Capcom. Ce changement de titre n'est pas innocent, puisque le gameplay proposera finalement un mode solo ! Une première nouvelle étonnante, mais ô combien réjouissante, surtout quand on voit à quel point l'équipe de développement est arrivée à tirer parti du hardware PS2, à créer un moteur franchement performant (le jeu est magnifique, comme en témoignent ces captures d'écran). Quant au fond, on sait déjà que ce mode solo proposera des fins multiples, ou encore que l'aventure sera moins étoffée que dans un épisode traditionnel... mais malheureusement pas beaucoup plus pour le moment. La partie la plus avancée étant le mode Online, c'est lui et uniquement lui qui était présenté sur le salon... Tant mieux me direz-vous, et vous avez bien raison ! Quatre bornes reliées entre elles via la magie du « network adapter » (sortie en France prévue pour le 2 juillet) et de l'Internet haut débit n'attendaient que nous pour être squattées, et nous vous ramenons ainsi toutes les infos nécessaires, doublées bien entendu de nos premières impressions de jeu à chaud, parce que vous le valez bien.



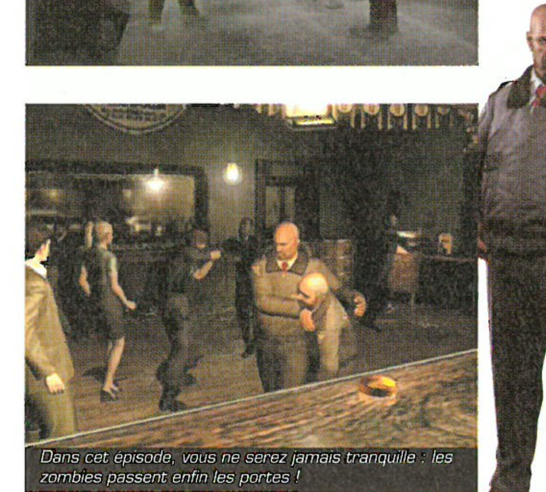


ÉQUIPE DE BRAS CASSÉS

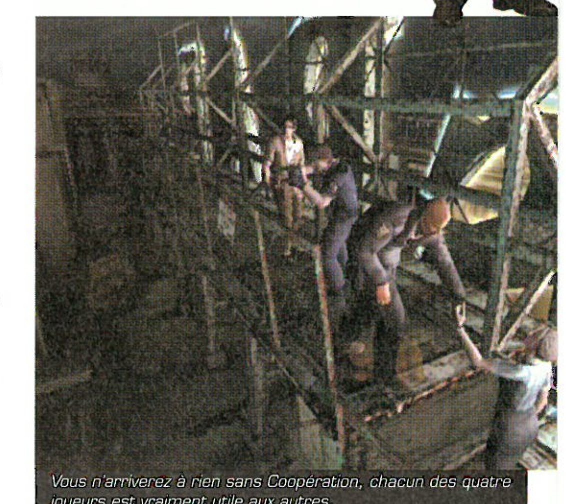
Tout commence par une intro en CG tout simplement exceptionnelle. Non, sans blague, il s'agit sûrement de l'une des plus classes qu'il m'ait été donné de voir depuis longtemps ! Très typée générique de film hollywoodien, elle dévoile certaines scènes cultes de la saga sous un autre angle, les liant toutes par le biais d'interludes où les noms du staff apparaissent en ondulant à l'écran, sur un fond visuel de cellules en mutation, le tout enrobé d'une musique calme et inquiétante du meilleur effet... Pfuiii, je vais pas y passer deux heures, mais ça déchire ! Les plus curieux trouveront cette vidéo très facilement sur le Net ; je vous conseille d'y jeter un œil en tout cas. Bref, vous serez ensuite lancé au cœur du sujet avec la sélection de votre personnage, parmi une liste de huit protagonistes. Ce qui est intéressant, c'est qu'ici, vous ne jouerez pas le rôle d'un S.T.A.R.S. surarmé ou d'une nana star débrouillarde en quête de son frangin... Non, vous serez l'une de ces victimes classiques qu'on voit se faire croquer dans les scènes cinématiques des autres épisodes ! Il y a la petite nana en tailleur, l'employé de bureau trouillard, le vieux flic tout rouillé, le beau gosse de service, etc. Tout ce petit monde a ses forces et ses faiblesses, mais surtout ses compétences spéciales uniques. Certains peuvent être directement en possession d'une arme, d'autres sauront crocheter les serrures ou fabriquer des munitions, etc.

AIDE-MOI, J'AI PEUR...

Cette sélection faite, chacun des quatre joueurs de la partie verra sa propre cinématique sur son écran avant que le jeu commence. La mission à laquelle nous avons participé regroupait directement tous les personnages dans un bar de Racoon, convoité de l'extérieur par une meute de zombies. À partir de là, le mot « Survival » retrouve tout sons sens. Pas



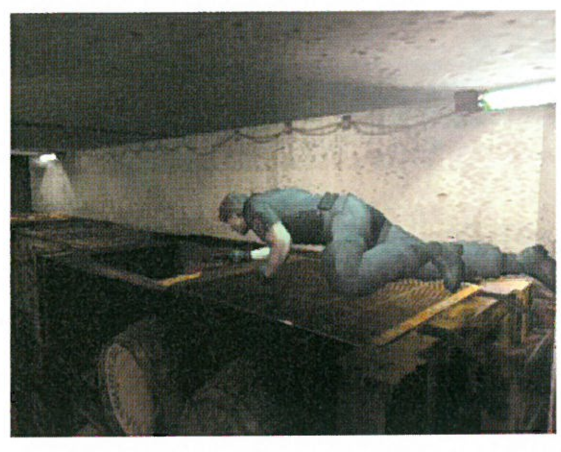
Dans cet épisode, vous ne serez jamais tranquille : les zombies passent enfin les portes !



Vous n'arriverez à rien sans Coopération, chacun des quatre joueurs est vraiment utile aux autres.

de but précis, de direction clairement indiquée, rien. Votre seul objectif est de survivre et votre seule alliée est la coopération étroite avec les autres joueurs. Plus vous êtes nombreux et plus vous avez de chances de survie ; les autres ne doivent pas mourir ; seul vous ferez long feu*. Lorsqu'ils ont été mordus, vos amis deviennent plus lents et s'exposent au danger. À vous d'appuyer sur la bonne touche pour leur offrir votre épaule et leur permettre d'avancer plus vite. Il est également conseillé de réveiller ceux qui s'évanouissent... Vous pourrez également échanger des objets, faire la courte échelle et communiquer via une sélection assez réduite de phrases types (« Suis-moi », « Attention ! », etc.). Autre aspect de survie intéressant, il sera possible de se planquer en cas de danger, sous un lit, dans un casier ou aux toilettes ! Un réflexe bien pratique quand on sait que les zombies de cet épisode savent enfin ouvrir les portes ! La classe. Enfin, si par malheur vous êtes mordu, une jauge d'infection (de 0 à 100 %) vous transformera peu à peu en zombie. Si par malheur vos potes ne trouvent pas de quoi vous soigner, c'est la transformation assurée... Ensuite, vous jouerez le rôle d'un de ces morts vivants et devrez courir après vos anciens alliés ! Ce gameplay surprenant s'annonce tout simplement excellent. Comme quoi, avec des idées et du talent, le online peut définitivement représenter la révolution vidéoludique tant espérée... En attendant, on n'en peut déjà plus d'attendre !

** Eh oui ! Pour le coup, vous êtes bien feintés. L'expression « ne pas faire long feu » est généralement mal usitée. Cela provient de la mèche des vieux mousquets. Lorsqu'elle faisait « long feu » (se consumant lentement), il n'y avait pas d'explosion... ce qui n'était pas le but recherché. Ainsi, une situation négative fait long feu, et non le contraire. Merci maître El Capel !*

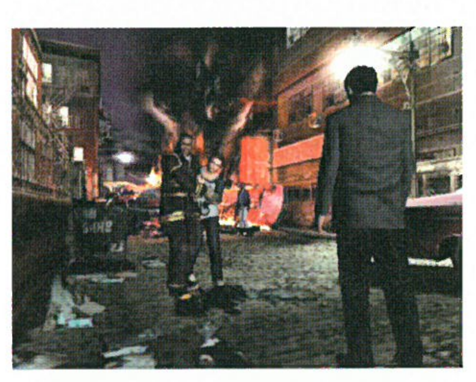




Resident Evil Outbreak va tout simplement révolutionner le gameplay de la série.



Jouer le rôle d'une bande de victimes en quête de survie ou d'un zombie qui a la dalle... voilà le nouveau souffle de Resident Evil Outbreak !



Télex

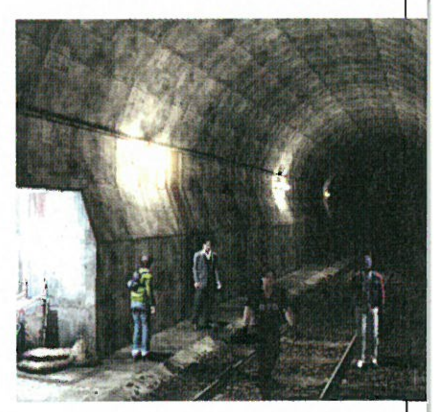
Allez hop, un nouveau genre sur PS2 : la simulation de pompier ! Firefighter FD 18 vous mettra dans la peau de Dean McGregor, qui aura la lourde tâche d'éteindre les feux qui se déclencheront dans une grande métropole et de découvrir qui est à l'origine de ces actes. Du grand spectacle en perspective.



GRÂCE À SON MODE ONLINE PROMETTEUR, RESIDENT EVIL OUTBREAK RÉVOLUTIONNERA ENFIN LA SÉRIE CULTE DE MIKAMI !

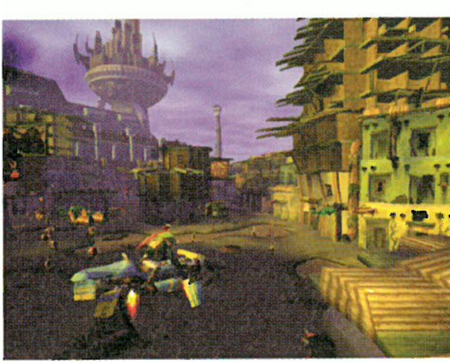












Éditeur : Sony C.E.E. • Développeur : Naughty Dog (États-Unis)
Date de sortie : Automne 2003 • Attente : 9/10 • Jouable Online : NON





Dark Jak se sert de ses pouvoirs pour « comboiser » à fond les pastèques !

Jason Rubin l'a clamé haut et fort : Naughty Dog a grandi, l'heure de la maturité a sonné ! Ding. Voire dong. Suivant cette tendance à la lettre, Jak & Daxter évolue. Une suite plus percutante, plus sombre, et résolument maîtrisée...

Jak II Renegade

Jak Attack !

On s'en doutait fortement, mais après cet E3, on en est sûr : Jak II Renegade sera une tuerie ! Non seulement c'est dix fois plus beau que le premier volet, mais en plus, le gameplay s'est super enrichi. À présent, ô miracle, Jak parle. Le hic, c'est qu'il communique comme un gros bourrin, un peu à la Rambo. Le genre de type qui se met à vous hurler dessus quand vous lui demandez l'heure. En fait, de mystérieux événements l'ont mis en rogne. D'après ce que l'on sait, les deux compères se retrouvent dans le futur et constatent que leur monde est complètement saccagé à cause de l'Eco noire.

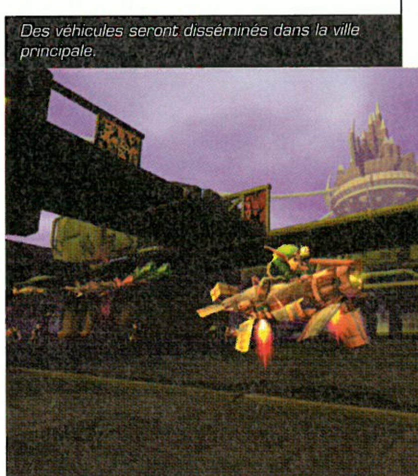
MONDE DE M**** !

À présent, on évolue dans des espaces plus vivants que jamais. La ville principale est immense et regorge de gens qui vaquent à leurs occupations quotidiennes. Si à la base, on reste dans un style plate-forme, Jak a toutefois la possibilité de récupérer diverses armes à feu, qui vont de la mitraillette à la Gatling en passant par le fusil à pompe. Son utilisation est ultra-simple. Pas un seul problème de visée ou d'angle de caméra gênant. D'autre part, en récoltant assez d'Eco noire, il peut se transformer en « Dark Jak », un monstre dont la puissance est décuplée. En plus des divers moyens de locomotion qui traînent dans l'univers, on possède un joli overboard que l'on peut sortir quasiment en toutes circonstances pour aller d'un endroit à un autre en balançant des tricks, des flips... On peut même grinder sur certaines surfaces ! Quant aux différentes cinématiques, elles déchirent tout ! Peut-être pas en termes de réalisation, mais question humour, on se surprend à rigoler de bon cœur. L'univers, lui, a un peu laissé de côté son aspect enfantin pour devenir plus sombre. De toute évidence, il s'agira d'un titre plus adulte que son prédécesseur ! Pour l'instant, on a beau chercher, on ne voit que du positif dans ce titre. Après avoir fini la démo dans tous les sens, je n'attends plus qu'une chose : une version plus complète ! Y a pas à dire, les gens de Naughty Dog savent y faire.



Les armes à feu sont une part intégrante du jeu. Il faudra même apprendre à gérer les munitions.

Des véhicules seront disséminés dans la ville principale.





Les améliorations graphiques de ce nouveau volet sont flagrantes !

Télex

Au Japon, la sortie de R-Type Final sur PlayStation 2 a été décalée au mois de juillet. Ouiiiin. Mais heureusement, il a l'air de s'annoncer comme le plus grand jeu de tous les temps. Ouaiiiiiis. Jetez-vous tous sur ce jeu testament d'Irem. Ça c'est de la news, coco...

bigben interactive

EVEILLEZ VOS SENS ...

Ecran 15 pouces / 38 cm
Compatible PC et CONSOLES

ECRAN EXTRA PLAT
MULTI SUPPORTS
EXTRA SLIM SCREEN

38 cm
15"

Ecran TFT LCD Compatible :



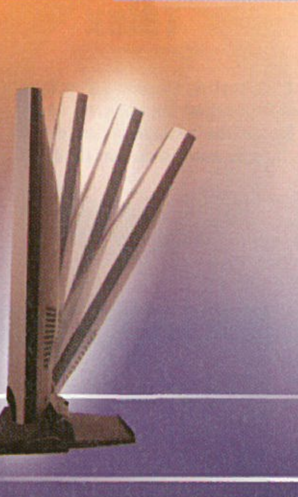












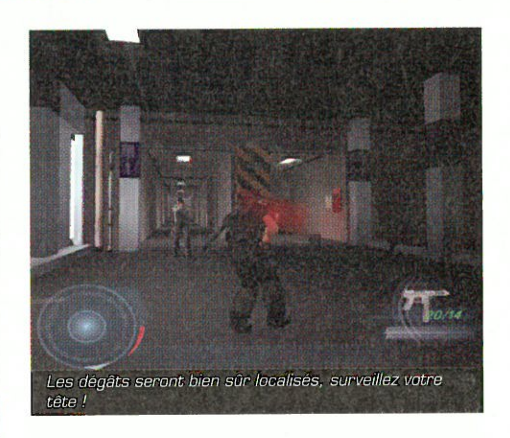
Connexions audio vidéo :
RCA / S-Vidéo /
S-VGA (XGA) /
Mini-jack 3.5



TFT LCD MULTI-SUPPORTS

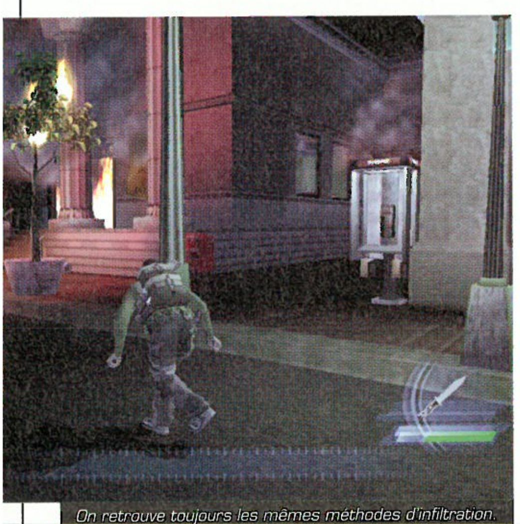
bigben interactive




Les dégâts seront bien sûr localisés, surveillez votre tête !

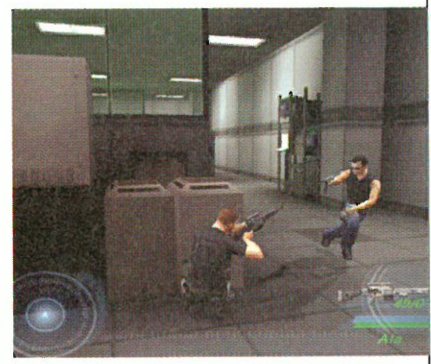
Tous les épisodes de la série des Syphon Filter sortis sur PSone ont toujours été de bon calibre. Les développeurs avaient trouvé le bon compromis entre infiltration et action, ce qui permettait de vraiment s'éclater devant des jeux qui, en plus, offraient une durée de vie plus que valable. Cerise sur le cheese-cake, le scénario était toujours assez accrocheur pour titiller notre curiosité et nous pousser à aller jusqu'à la fin. Du coup, on se demande pourquoi les développeurs ont attendu aussi longtemps pour sortir une version PS2. Bien que la réponse ne soit pas en notre possession, on se doute que Sony devait attendre de lancer le online partout dans le monde pour mettre sur le marché ce nouvel opus. En effet, en plus du mode solo qui comprend une tonne de missions différentes, cette fois, les développeurs ont inclus un mode online qui permettra à quatre joueurs de s'éclater à travers la toile.




On retrouve toujours les mêmes méthodes d'infiltration.

Éditeur : Sony C.E.E • Développeur : Sony C.E.E. (Royaume-Uni)
Date de sortie : Février 2004 • Attente : 7/10 • Jouable Online : OUI





Après des années d'absence, Syphon Filter revient et, ô surprise, le titre inclura une partie online. De toute évidence, Sony a décidé à son tour de mettre le paquet dans le jeu en réseau.

Syphon Filter The Omega Strain

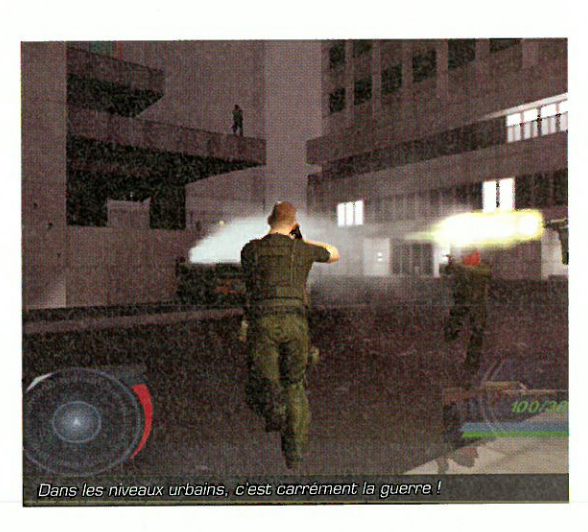
Logan se « logge »

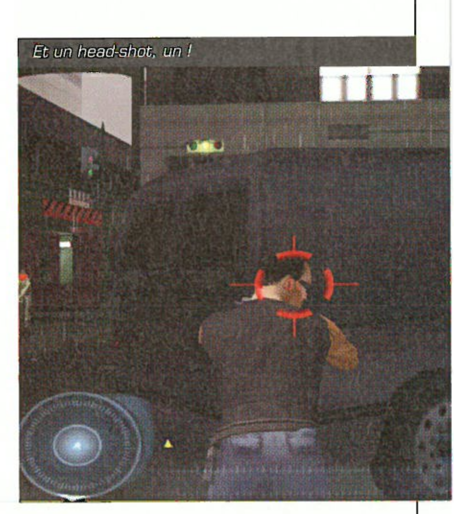
LA CONSPIRATION EN RÉSEAU

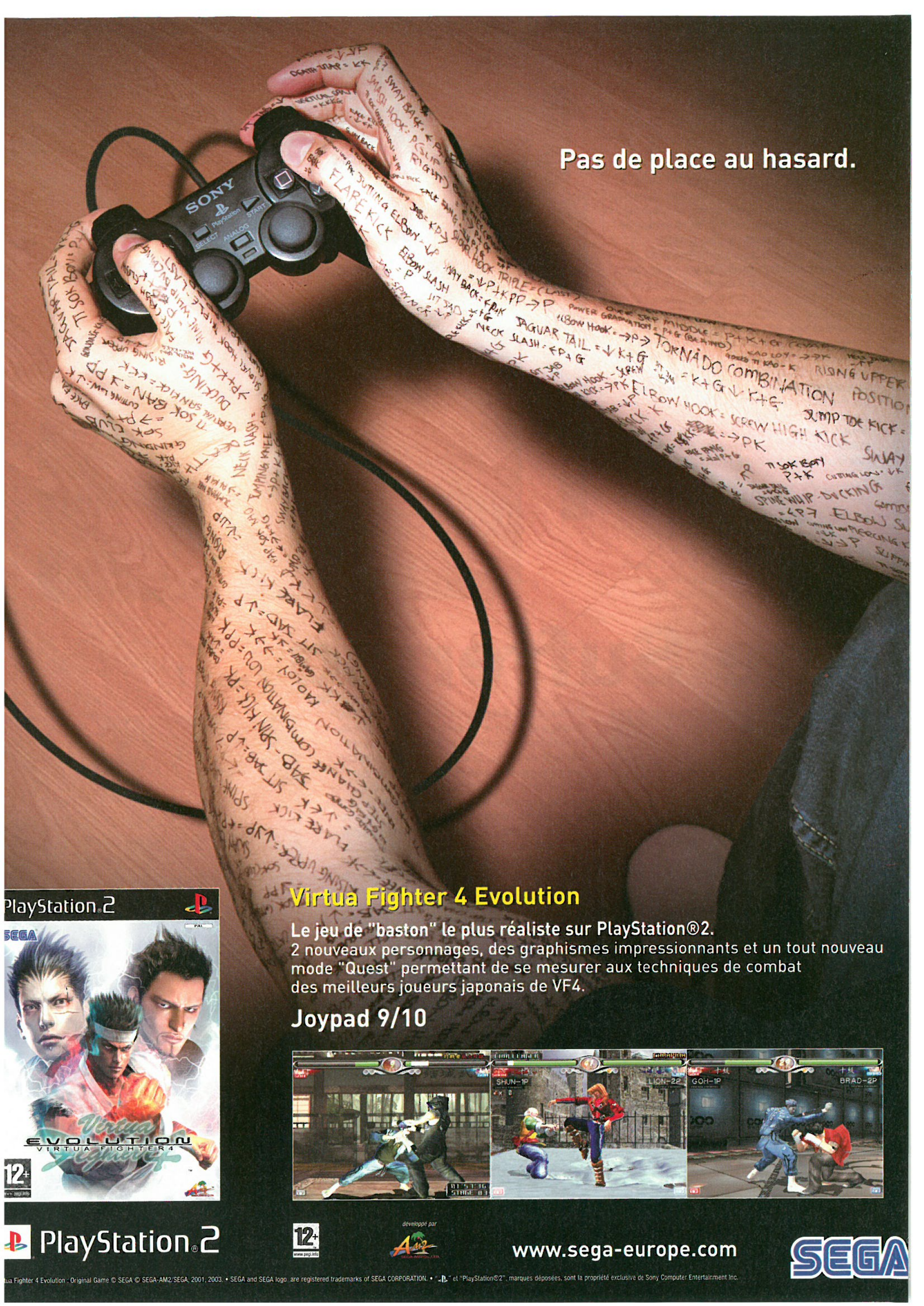
Graphiquement, ce Syphon Filter nouvelle génération est une réussite. Les textures sont vraiment jolies, les décors détaillés, la modélisation des personnages d'assez bonne facture, bref, c'est bonnard. Concernant les animations, si on retrouve toujours des personnages qui se déhanchent de manière exagérée lorsqu'ils courent (pour être clair, ils roulent du c... !), le reste tient parfaitement la route. Au niveau de la jouabilité, on retrouve les mêmes sensations que dans les précédents volets, notamment grâce au fameux head-shot, toujours aussi indispensable pour se sortir des situations les plus délicates. Ainsi, pour le mode online, on ne sera pas dans l'obligation de diriger ce bon vieux Gabe Logan. Un menu de création de personnage permettra de customiser son propre « keum » des pieds à la tête, ce qui évitera vraisemblablement de vous retrouver avec des clones en face de vous lors des parties réseau. Enfin, le head-set de SOCOM permettra de papoter sans arrêt. Encore un bon titre qui se profile à l'horizon, c'est moi qui vous le dis !

Télex

Le bêta-test de Phantasy Star Online III : Card Revolution commencera le 24 juillet sur GameCube au Japon. L'air de rien, cette série marche du feu de Dieu...


Dans les niveaux urbains, c'est carrément la guerre !


Et un head-shot, un !



Pas de place au hasard.
SONY
PlayStation
SELECT
START
ANALOG
TORNADO COMBINATION
ELBOW HOOK
JAGUAR TAIL
FLARE KICK
PlayStation 2
SEGA
EVOLUTION
VIRTUA FIGHTER 4
12+
Virtua Fighter 4 Evolution
Le jeu de "baston" le plus réaliste sur PlayStation®2.
2 nouveaux personnages, des graphismes impressionnants et un tout nouveau mode "Quest" permettant de se mesurer aux techniques de combat des meilleurs joueurs japonais de VF4.
Joypad 9/10
SHUN-1P
LION-2P
GOH-1P
BRAD-2P
PlayStation®2
12+
www.pegi.info
développé par
www.sega-europe.com
SEGA
ua Fighter 4 Evolution : Original Game © SEGA © SEGA-AM2/SEGA, 2001, 2003. • SEGA and SEGA logo are registered trademarks of SEGA CORPORATION. • "PS" et "PlayStation®2", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

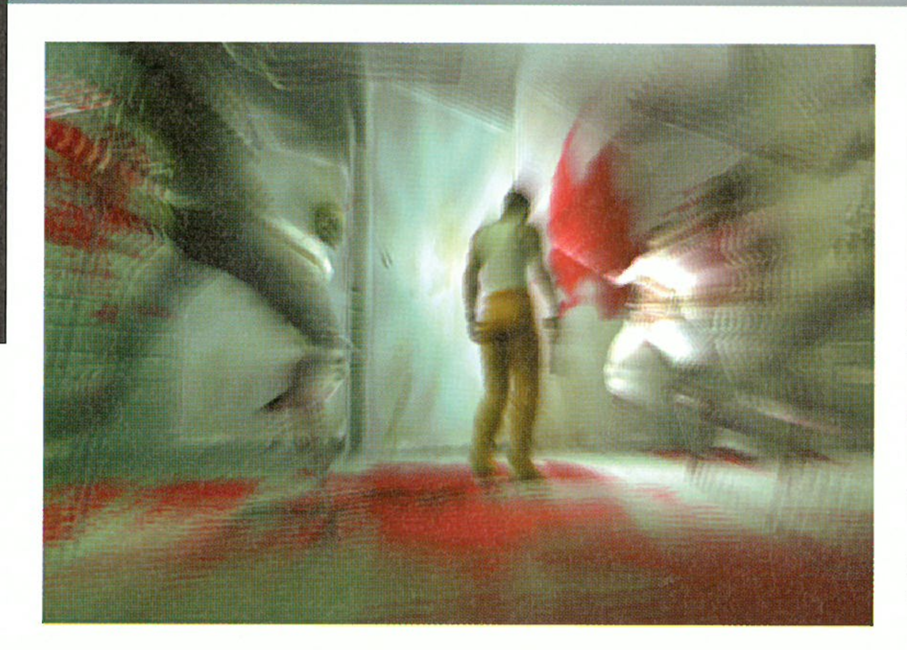
PlayStation 2

Éditeur : Midway • Développeur : Surreal Software (États-Unis)
Date de sortie : Début 2004 • Attente : 6/10 • Jouable Online : NON

Un jeu où l'on dirige un taulard dans une prison où des événements sanglants et mystiques s'enchaînent, je pense que ça devrait plaire. Surtout que The Suffering offre l'avantage d'une réalisation de qualité. Merci Midway... pour une fois.

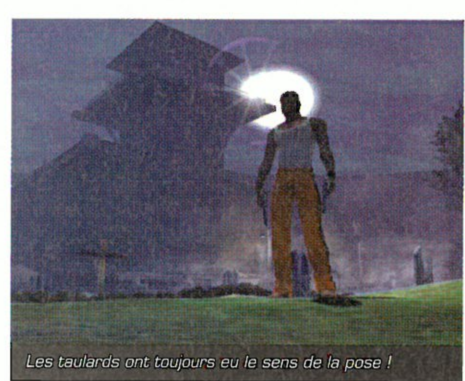
The Suffering Blood Fest !

Petit à petit, tous les éditeurs commencent à rentrer dans la course au survival/horror ultime. Heureusement, si certains se contentent de cloner les produits déjà existants, d'autres tentent de se démarquer des concurrents, comme on a pu le voir récemment avec Tecmo et son Project Zero, qui, tout en utilisant les mêmes ficelles, s'efforcent de les appliquer de manière originale. C'est le cas de The Suffering, qui attire le joueur dans un trip survival bourrin/violent/angoissant/mystique. Ici, vous dirigez un prisonnier américain qui se balade le long du couloir de la mort d'un pénitencier dans son joli uniforme orange flashy. Soudain... c'est le drame ! Un tremblement de terre détruit une bonne partie du pénitencier. Des événements étranges surviennent alors dans la prison... Et là, c'est la flippe garantie sur facture, devant huissier et tout ! L'ambiance sonore vous déchire les tympans et vous fait mouiller la chemise toute propre du matin.



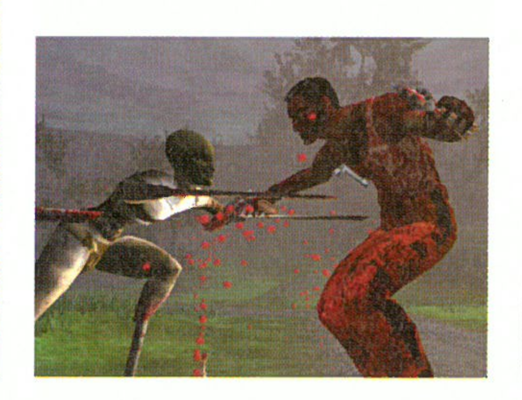
AMBIANCE DE FIN DU MONDE

Dès l'intro, on remarque une très nette inspiration venue d'Half-Life dans la mise en scène et la façon dont se déroulent les événements. Si, graphiquement, il n'y a rien de vraiment très original, l'ambiance sonore, en revanche, est extrêmement travaillée. Celle-ci a d'ailleurs une telle importance que Midway avait intelligemment mis un casque à disposition des joueurs pour couvrir les milliards de décibels émanant du salon. La suite, vous la connaissez : une myriade de monstres en tout genre issus d'on ne sait où qui viennent foutre la zone... Le titre se démarque de ses concurrents grâce à son ambiance vraiment glauque et surtout violente (paroles et actes, s'entend). L'univers carcéral étant déjà assez spécial en soi (et je m'y connais !), imaginez ce que cela peut donner avec une horde de monstres à vos trousses. Du coup, il semble évident que le jeu sera réservé à un public mature désirant voir du sang gicler et des insultes fuser. Sans aucun doute l'une des bonnes surprises de cet E3, qui permettra aux fans de survival en manque d'hémoglobine de se faire vraiment peur. En espérant que la maniabilté soit un peu meilleure... À noter aussi que ce titre sera multi-plates-formes, même si seule la version PS2 était jouable au salon.


Les taulards ont toujours eu le sens de la pose !

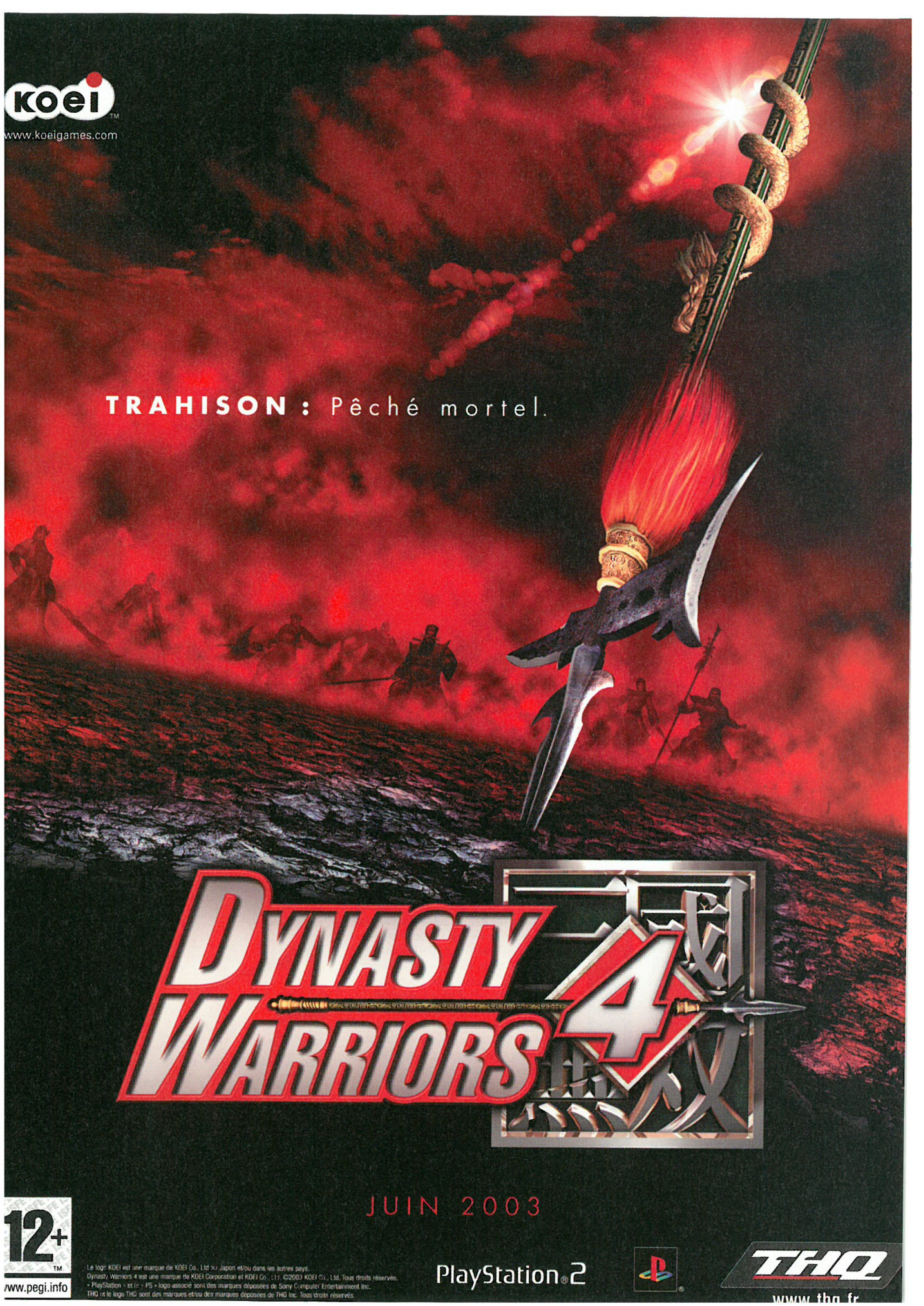
Votre perso est couvert de sang pendant qu'un maton de la prison essaye d'allumer la bestiole qui fout la zone.


À son arrivée en prison, Jack ne fait pas le fier. Il doit flipper qu'on lui fasse le coup de la savonnette !



Télex

The Fast and the Furious, genre de film dont raffole le père Willow, verra bientôt le jour sur votre monolithe noir. Présent au salon de l'E3, Vivendi s'est fait tirer l'oreille pour que l'on puisse en avoir un bref aperçu. Euh... vu l'engin, y a pas d'autre mot, on comprend mieux l'attitude de VU Games !



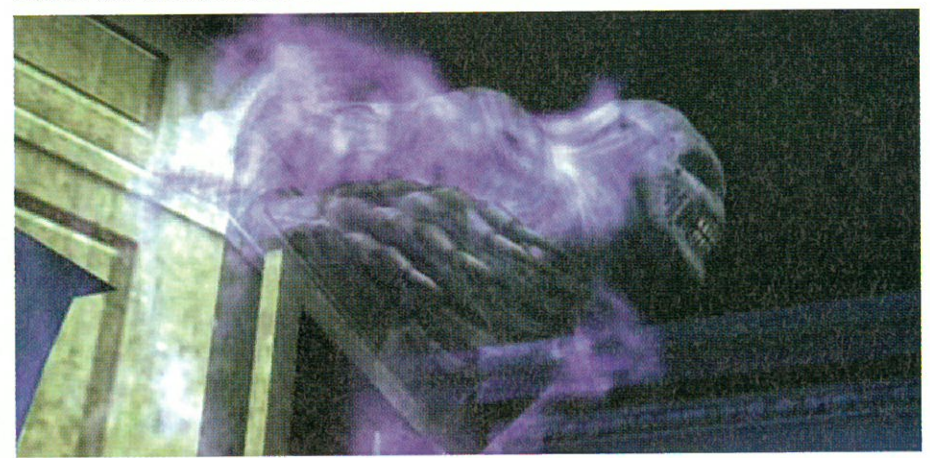
koei
www.koeigames.com
TRAHISON : Pêché mortel.
DYNASTY WARRIORS 4
JUIN 2003
12+
www.pegi.info
Le logo KOEI est une marque de KOEI Co., Ltd au Japon et/ou dans les autres pays.
Dynasty Warriors 4 est une marque de KOEI Corporation et KOEI Co., Ltd. ©2003 KOEI Co., Ltd. Tous droits réservés.
« PlayStation » et le « PS » logo associé sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.
THQ et le logo THQ sont des marques et/ou des marques déposées de THQ Inc. Tous droits réservés.
PlayStation 2
THQ



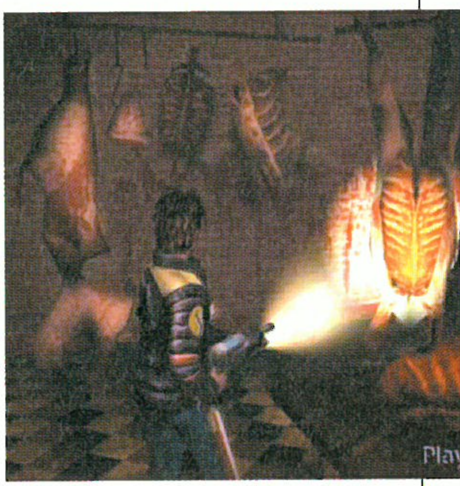
GhostHunter

La particularité de cette chasse aux fantômes orchestrée par Studio Cambridge est de reprendre le performant moteur 3D du décevant Primal. Autant dire que pour le moment, le bilan de ce recyclage technologique reste des plus mitigés. Si le héros bénéficie d'une modélisation convaincante, les environnements, eux, laissent franchement à désirer. Rappelons que ce jeu d'action vous met dans la peau de Lazarus Jones, un flic qui va devoir capturer des fantômes dans un laboratoire maudit. Pour mener à bien sa mission, les développeurs ont mis à la disposition du héros une large panoplie de gadgets high-tech que ne renieraient pas les héros de *Ghostbusters*, le film d'Ivan Raitman ! Pour finir en beauté, une petite anecdote pas piquée des hannetons : l'équipe de GhostHunter s'est permis de se moquer de Silent Hill 3. Mouais.

Éditeur : Sony C.E.E. • Développeur : Studio Cambridge (Royaume-Uni) • Date de sortie : Fin 2003
Attente : 5/10 • Jouable Online : NON







Headhunter Redemption

Après le succès assez mitigé du premier opus, cette suite de « Tronche de Chasseur » devrait débarquer sur PS2 en cette fin d'année pour tenter de rivaliser avec le très attendu Splinter Cell 2. Un pari perdu d'avance si vous voulez notre opinion personnelle... Autrement, il s'agira toujours d'un soft d'action-aventure mâtiné de phases d'infiltration, avec des séquences de poursuites en moto. Comme il faut bien innover, le titre vous promettra cette fois de diriger 2 persos (Jack Wade ou Leeza X) au choix, de vous immerger dans deux environnements distincts, ou encore de jouir d'une véritable liberté de progression dans la structure narrative de l'intrigue. Pour parachever le tout, la bande-son sera signée Richard Jacques, un compositeur orchestral de renom ! Enfin, paraît-il.

Éditeur : Sega • Développeur : Amuze (États-Unis) • Date de sortie : Fin 2003
Attente : 6/10 • Jouable Online : NON


La démo de l'E3 fut, hélas, trop courte !

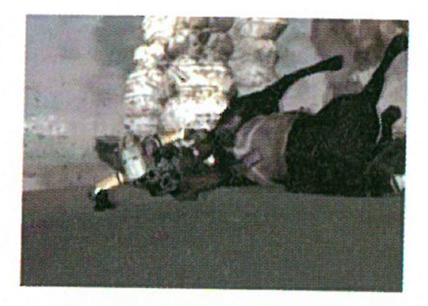



En plus de Jack Wade, on pourra cette fois incarner Leeza X.

Télex : C'est Black Ops qui est en charge de X-Files : Resist or Serve sur PS2. Désormais, exit le système de « point & click » ; nos 2 agents du FBI devront chercher la vérité ailleurs pour démasquer un tueur peu ordinaire. Un survival/horror sur fond de paranormal prévu pour fin 2004. Alléchant, non ?



Nico







L'environnement semble bien différent du premier épisode. Plus désertique...

Éditeur : Sony C.E.E. • Développeur : Sony C.E.I. (Japon) • Date de sortie : N.C.
Attente : 9/10 • Jouable Online : NON



Voici quelques clichés évanescents de l'un des titres les plus attendus des amoureux de la poésie numérique. Voici ICO 2, ou plus précisément Nico. Pourquoi Nico ? Tout simplement car en japonais, « Ni » signifie « 2 » et que le jeu de mots se veut aussi subtil qu'amusant. Voilà. C'est sympa. Il fait beau. Et vous, ça va ? Oui, enfin moi j'dis ça car hormis ces quelques images extirpées d'une vidéo de promo réalisée par Sony Japon, je n'ai rien d'autre à vous apprendre. Nico n'était d'ailleurs pas présenté officiellement à l'E3. Une vraie déception. Reste à espérer que le changement d'univers qui semble se définir (le désert, des créatures géantes) soit synonyme de gameplay toujours aussi novateur et d'idées toujours aussi enchanteresses. Notre seul souhait : un scénario plus recherché, et une tendresse ludo-numérique transcendée. Niiiiicooooo...

Télex : *Que diriez-vous d'incarner un membre des X-Men, de former une équipe avec l'un des 15 personnages afin d'en découdre avec Magneto ? En mode Solo ou Coopératif, vous aurez à cœur de devenir le sauveur de l'humanité. Prévu pour fin 2004, espérons que X-Men : Legends saura nous faire oublier La Vengeance de Wolverine !*

Maximo Army Vs Zin











Toujours dans l'esprit de la série des Ghost'n Goblins, cette suite de Maximo : Ghosts of Glory se veut désormais plus sombre. Plus orienté action que son prédécesseur, ce titre obligera notre petit héros en caleçon à traverser mers et montagnes pour découvrir le secret de Zin. Grâce à une trentaine de coups spéciaux et autres combos, Maximo devra affronter de nombreux ennemis mais également défendre la veuve et l'orphelin.

Malgré un côté plus mature, Capcom nous promet toujours beaucoup d'humour et de nouvelles capacités pour ce p'tit bonhomme aux allures très cartoon. En effet, les différents objets ramassés lors de sa quête lui permettront d'optimiser son équipement (armures, armes, attaques...). Enfin et grâce à un gameplay remanié, Maximo Army Vs Zin devrait une fois de plus attirer l'attention des fans du genre.



PlayStation 2

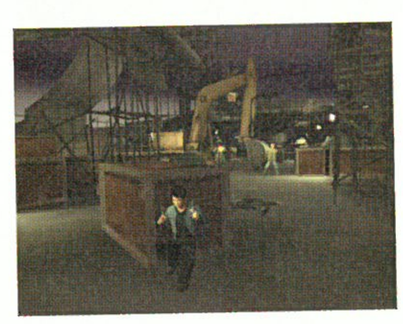
Rise to Honor

Dans la plus pure lignée du cinéma hong-kongais et en attendant la première production de Sega reprenant l'univers de John Woo, Sony développe actuellement un jeu d'action/kung-fu mettant en scène le très célèbre Jet Li. Ayant assuré lui-même la motion capture, et Cory Huen (*L'Arme Fatale 4, Kiss of the Dragon*...) supervisant les chorégraphies, Rise to Honor est un titre musclé dans lequel les combats se dérouleront à 360°. Grâce à différentes combos, le héros devra traverser une dizaine de niveaux divisés en plusieurs secteurs et se défaire de ses nombreux assaillants. Avec des combats au corps à corps, de la boxe pied-poing et l'utilisation d'armes, ce jeu promet de l'action sans relâche. On émettra cependant une réserve quant à son intérêt et à sa réalisation qui ne nous ont pas vraiment scotchés.

Éditeur : Sony C.E. • Développeur : Sony C.E.A. (États-Unis) • Date de sortie : Fin 2003

Attente : 6/10 • Jouable Online : NON





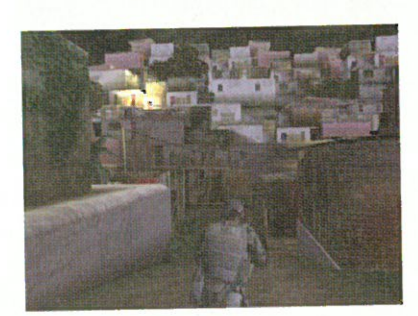


SOCOM 2

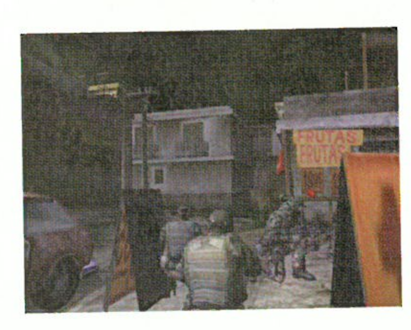
SOCOM US Navy SEALs vient à peine de débarquer en Europe que Sony et Zipper Interactive présentent déjà le deuxième volet qui sortira en novembre aux États-Unis. Hormis des maps plus vastes, pas de gros bouleversements graphiques à signaler. En ce qui concerne le gameplay, on retrouve bien évidemment le système d'ordre vocal qui s'est enrichi de quelques subtilités. En plus des SEALs, vous pourrez cette fois incarner des SAS et des Spetznaz, demander un soutien aérien, utiliser des armes anti-char ou encore vous emparer des nids de mitrailleuses de l'ennemi. La campagne solo proposera 12 missions qui se dérouleront au Brésil, en Russie, en Albanie et en Algérie. Enfin, le mode en réseau pourra toujours accueillir 16 joueurs et sera doté de cinq nouveaux types de missions, ainsi qu'un système de grade et de récompenses militaires.

Éditeur : Sony C.E.E. • Développeur : Zipper Interactive (États-Unis) • Date de sortie : Fin 2003

Attente : 8/10 • Jouable Online : OUI









Télex : Après le carton de Commandos 2 sur PC et le succès d'estime de la version PS2 (faute d'une bonne jouabilité), Commandos 3 : Destination Berlin débarquera prochainement sur PC avec des graphismes encore plus détaillés. Un titre qui devrait normalement voir le jour sur PS2 en 2004.



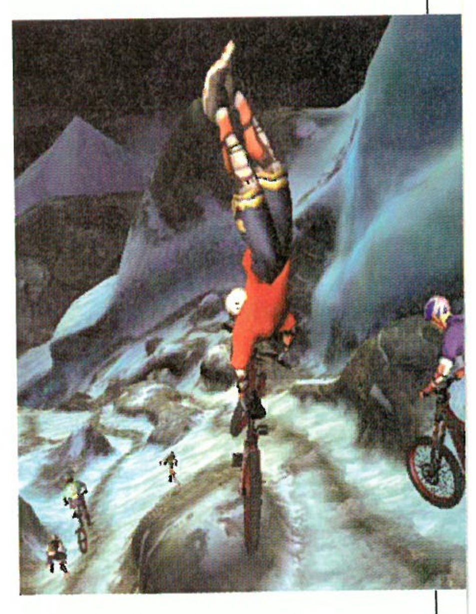
VOI COLISSIMO 48 Heures !
CHRONOPOST 24 Heures !
OUVERT NON-STOP TOUT L'ETE !
IMPORT DIRECT JAPON / USA
Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Du Lundi au samedi de 10h30 à 19h30 sans interruption
Commandez par Interne
www.gamestation.fr
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!
Commandez par Courrie
Remplissez le bon de commande en bas de page
ENEZ NOUS RENDRE VISITE !!
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)
8 ans que vous nous faites confiance !!!!
GAME STATION
LES PRIX... LE STOCK... L'EXPERIENCE...
UN STOCK MONSTRUEUX SUR www.gamestation.fr
XBOX "News"
La foire aux Guides
Tous nos guides sont en versions US
PERIPHERIQUES
FREELOADER
Jouez à to vos jeux imports su votre conso GAME CU quelque so son origine
Version 1.06 b
Enfin disponible !
L'ÉVÈNEMENT !!
Entre dans la MATRICE... Commande LE jeu !! et repars avec une manette !!*
n MATRIX commandé r PS2, GC ou XBOX, ne manette offerte !* Simple NON ?
C'EST LA FETE CHEZ SONY !!!!!!!
La console est à 199 Euros !!
Et comme GAME STATION ne fait rien comme les autres, pour tout achat d'une console PS2 + 1 jeu au choix*, nous, on vous offre une manette PLAYSTATION !
Cool non ?
HIP SCREEN PA
99 €
Version Officielle
Ecran + manette integrée
Existe également sur XBOX PLAYSTATION 2 !!!
Jouez ou regardez un film votre console de votre lit
el battalion
ontroller
ATTENTION !!!
uantité TRES TRES limitée
Appelez-nous ou
www.gamestation.fr
REGLEMENT
❑ Carte bleue
N° Carte bleue
Date d'expiration
❑ Mandat-lettre
❑ Contre remboursement (à partir de la 2ème commande)
❑ Chèque
Signature :
BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
Retrouvez nous sur le net !! www.gamestation.fr
GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 44 52 85 85 Fax : 01 42 45 66 66
Retrouvez nous su le net !! www.gamestation
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code Postal : .... Tel : ....
TITRES
CONSOLES
QTÉ
PRIX
Colissimo jeux 05,50 euros
Chronopost jeux 09,50 euros
TOTAL
Frais de port jeux et accessoires : 05/9,50 Euros Colissimo/Chronopost
Consoles : 08/15,50 Euros Colissimo/Chronopost

PlayStation 2

Downhill Domination









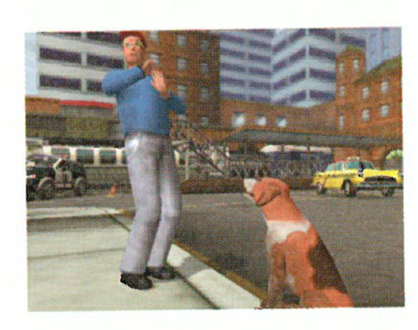
Dans la série des petits jeux sympatoches sans prétention, voici Downhill Domination. Ce jeu de VTT développé par l'équipe de Twisted Metal Black s'est révélé assez agréable à jouer et pas trop mal réalisé, sans toutefois pousser la PlayStation 2 dans ses derniers retranchements, faut pas non plus exagérer, hein. Pas grand-chose de plus à ajouter, si ce n'est que la version définitive vous permettra d'incarner 14 riders parmi lesquels 5 pros de la discipline, et d'envoyer une bonne petite trentaine de tricks bien casse-gueule sur pas moins de 27 parcours chaotiques en compagnie de 9 fous du guidon ! En revanche, une petite déception : Downhill Domination ne proposera pas de mode Online, les développeurs ayant préféré opter pour un classique mode Multijoueur en écran splitté. Sortie américaine prévue pour cet été !

Éditeur : Sony C.E. • Développeur : Incog Inc. Entertainment (États-Unis) • Date de sortie : N.C.
Attente : 5/10 • Jouable Online : NON

Dog's Life



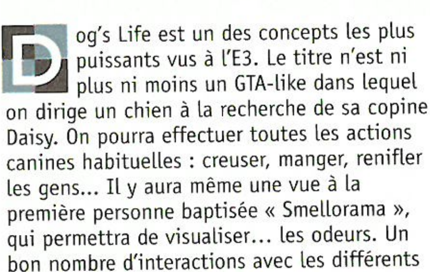








Selon l'environnement dans lequel on se trouve, les actions possibles seront variées.



Dog's Life est un des concepts les plus puissants vus à l'E3. Le titre n'est ni plus ni moins un GTA-like dans lequel on dirige un chien à la recherche de sa copine Daisy. On pourra effectuer toutes les actions canines habituelles : creuser, manger, renifler les gens… Il y aura même une vue à la première personne baptisée « Smellorama », qui permettra de visualiser… les odeurs. Un bon nombre d'interactions avec les différents humains et animaux que l'on croise dans la ville seront possibles. Le réalisme est aussi de rigueur puisque même le mode d'alimentation aura son importance. En gros, si Toutou mange tout ce qui traîne dans la rue, il sera ballonné, alors qu'en récupérant de la nourriture quémandée aux humains directement, il sera en meilleure forme. Ça ne sort qu'en automne, mais je suis déjà impatient de pouvoir vivre une vie de « iench » !

Éditeur : Sony C.E.E. • Développeur : Frontier Development (Royaume-Uni) • Date de sortie : Septembre 2003
Attente : 7/10 • Jouable Online : NON

Télex : *Adeptes de Très Chasse, Très Pêche, le monde du snipe s'ouvre à vous avec Deer Hunter. Au guidon d'engins motorisés (ATV, scooter des neiges…) ou à pied, les forêts et les plaines enneigées seront le terrain de chasse idéal pour faire des « one shot » dans la tête de nombreux animaux.*

PlayStation 2

Destruction Derby Arenas

Éditeur : Sony C.E.E. • Développeur : Studio 33 (Royaume-Uni) • Date de sortie : Hiver 2003
Attente : 5/10 • Jouable Online : OUI





Plus de couleurs, plus de détails sur les circuits pour dynamiter l'ambiance.





Destruction Derby Arenas sera l'un des premiers jeux offrant la possibilité de jouer en réseau. Le Headset vissé sur les oreilles, on pourra ouvertement hurler sur les conducteurs du dimanche. Si la connexion Internet s'avère impossible, on peut toujours compter sur le mode Multijoueur qui accueille comme à l'accoutumée 4 joueurs en écran séparé. Mais là, c'est tout de suite moins drôle... Une vingtaine de voitures seront gracieusement mises à disposition pour les customiser avant de se cartonner en milieu urbain ou en circuits fermés. L'intérêt n'est pas des plus consistants : il s'agit toujours de froisser un maximum de tôle et de créer des accidents spectaculaires, un concept vieux comme le monde qui semble toujours trouver son public, surtout en ces temps de « répression » routière !

Castlevania Lament of Innocence

Éditeur : Konami • Développeur : Konami C.E.T. (Japon) • Date de sortie : Automne 2003
Attente : 6/10 • Jouable Online : NON



Vous retrouverez ici tout ce qui a fait le succès des épisodes précédents, avec un gigantesque château à explorer, des pouvoirs à gagner et des boss gigantesques à affronter.







Dans une espèce de château en carton pâte, Konami a présenté sur son stand le nouveau Castlevania. La série déboule ainsi sur PlayStation 2 et s'apprête à faire le bonheur des fans, comme ce fut le cas avec Contra... En effet, si la saga connaît ici un nouveau lifting 3D, l'esprit reste intact. Oubliez l'épisode N64 franchement moyen, car les mécaniques de jeu, l'atmosphère et le gameplay reprennent sans grands changements la formule des opus 2D. De légers problèmes de caméra se posent encore pour l'instant, tandis que la courte démo de jeu ne laissait entrevoir que peu de grandes idées, mais ça s'annonce tout de même assez sympathique. Sachez d'ailleurs que c'est Koji Igarashi, à qui l'on doit déjà l'excellent Symphony of the Night sur PSone, qui est en charge du projet.

Télex : Né il y a plus de 20 ans sur borne d'arcade, ChopLifter fait peau neuve avec Crisis Shield. Les 10 missions de rescousse et de pilotage au-dessus d'un volcan en éruption, d'un hôtel en feu... vous permettront de dompter les 6 hélicoptères dotés de différentes vues pour que le réalisme soit à l'honneur.

PlayStation 2

Arc The Lad Twilight of the Spirits

Éditeur : Sony C.E.E. • Développeur : Sony C.E.J. (Japon) • Date de sortie : N.C.
Attente : 5/10 • Jouable Online : NON


Des combats haletants.


Les graphismes du jeu sont plutôt soignés.

Testé dans nos Zooms du dernier numéro, Arc The Lad Seirei no Tasogare gagne un titre plus compréhensible, Twilight of the Spirits. Le scénario nous parle de deux héros antagonistes, qui vivent cependant des aventures en parallèle, un humain, Kharg, et un démon, Darc. Ennemis héréditaires, les humains et les démons devront cependant coopérer s'ils ne veulent pas voir leurs ressources énergétiques péricliter. Découpé en chapitres, Arc The Lad permet au joueur de profiter du scénario de deux points de vue différents, augmentant ainsi l'intensité dramatique de l'histoire. Au niveau de la réalisation, Arc machin s'en tient au cahier des charges classiques du RPG du 21e siècle, avec des décors sympathiques mais une caméra qui ne tourne pas. Sortie US en juin ; date européenne non annoncée.



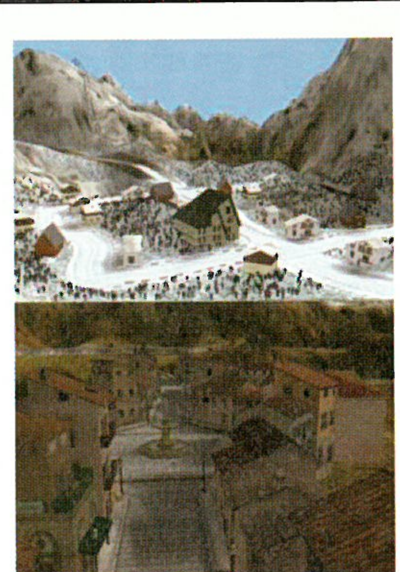
Télex : *Ce bon vieux Altered Beast débarque sur PS2 après de très grandes vacances. Plongé directement dans l'horreur, votre survie face à d'innombrables créatures démoniaques ne dépendra que de la modification de votre code génétique. Un titre qui s'est mis au goût du jour avec des environnements en 3D. Ouf !*

World Rally Championship 3

Éditeur : Sony C.E.E. • Développeur : Evolution Studios (Royaume-Uni) • Date de sortie : N.C.
Attente : 6/10 • Jouable Online : OUI

La plus grande surprise de WRC 3 vient de son mode Online qui permettra de jouer jusqu'à 22 simultanément. Pour le reste, il n'y a pas grand-chose à dire. Les décors, qui ont toujours été le point fort de la série, sont encore plus beaux et les modèles physiques semblent avoir été améliorés. En fait, comme le développement du jeu n'est pas du tout avancé, le producteur qui s'est chargé de faire la présentation a volontairement choisi de ne pas trop entrer dans les détails. Cela dit, on a tout de même réussi à lui faire cracher qu'il y aura un mode « prototype » qui permettra de piloter des voitures qui ne sont pas encore sorties dans le commerce… Ça c'est du journalisme d'investigation, les enfants…





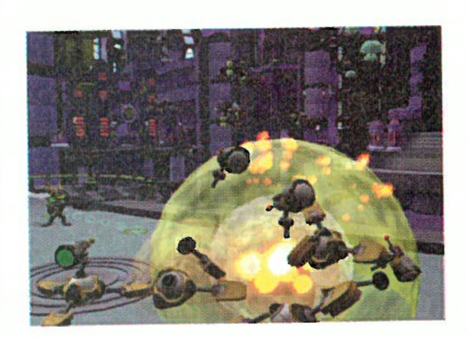

La modélisation des pilotes est juste hallucinante. Comme ici pour Carlos « muchacho » Sainz.

PlayStation 2

Ratchet & Clank Going Commande

Éditeur : Sony C.E. • Développeur : Insomniac Games (Etats-Unis) • Date de sortie : Hiver 2003
Attente : 6/10 • Jouable Online : NON

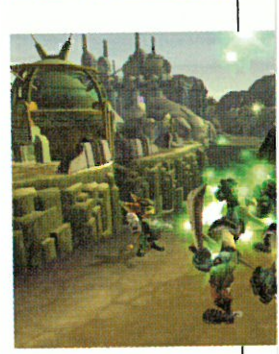
Le duo d'Insomniac fera son come-back cet hiver, dans une suite qui s'annonce efficace mais franchement pas révolutionnaire. Attendez-vous notamment à une liste d'armes encore plus longue, ainsi qu'à une série de gadgets encore plus originaux. Pour le reste, le gameplay vous offrira des scènes un peu plus variées, notamment grâce à des courses de speeder plutôt marrantes à jouer. Bien sûr, le moteur graphique a subi quelques réglages et les villes sont désormais plus grandes et détaillées... Assez bluffant visuellement, ce nouveau volet de Ratchet & Clank devrait donc séduire ceux qui ont apprécié le premier volet, sans toutefois les surprendre complètement... Cela dit, il reste encore pas mal de temps aux talentueux développeurs d'Insomniac pour nous mitonner quelques nouveautés intéressantes.





Le scénario de Ratchet & Clank II vous proposera de partir à la recherche d'un voleur de jouets à travers toute la galaxie, dans une série de 20 niveaux.



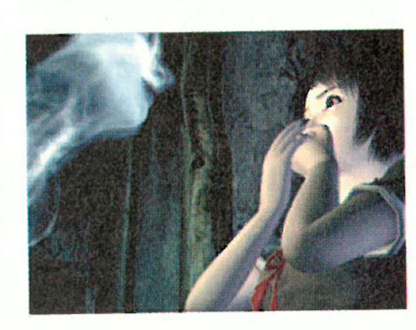


Fatal Frame II Crimson Butterfly

Éditeur : Wanadoo Edition • Développeur : Tecmo (Japon) • Date de sortie : Automne 2003
Attente : 10/10 • Jouable Online : NON

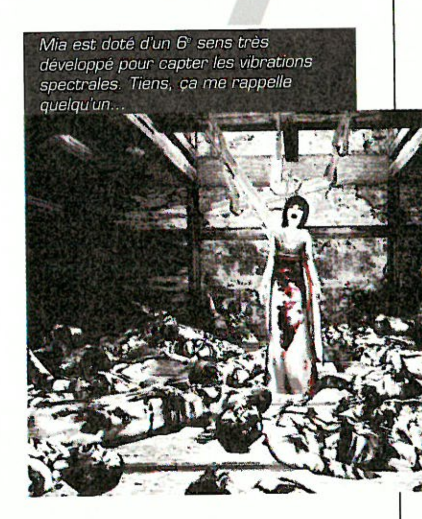






On oublie le manoir lugubre de la famille Himuro, pour se concentrer sur le village de Kaijin, que l'on pourrait traduire par le village de « toutes les âmes ». Deux sœurs jumelles, Mio et Mia Amakura, vont emprunter un raccourci que jamais elles ne trouveront. Et là... c'est le drame ! Les esprits du village sont furax, pour une raison que l'on ignore encore. Les sœurs utiliseront un appareil photo plus sophistiqué que dans le premier opus, les fantômes attaquant désormais en bandes et non à tour de rôle. Les décors gagneront en variété avec un village qui sera exploré pour mettre à jour de bien étranges disparitions.
Le jeu n'en est qu'à ses prémices et l'on peut déjà constater que le gris cède un peu de place au rouge mais que les graphismes conservent une atmosphère inquiétante. Ça va flipper dans les chaumières !

Mia est doté d'un 6e sens très développé pour capter les vibrations spectrales. Tiens, ça me rappelle quelqu'un...



Télex : La plupart des PCistes connaissent l'infâme Carmen Sandiego. Dans The Clandestine File, les 5 continents divisés en 9 environnements permettront à Cole Gannon de démontrer tous ses talents d'agent spécial et de mettre fin aux agissements de ce voleur pourvu de nombreux gadgets.







Les effets de l'eau sont splendides.

Éditeur : Vivendi Universal Games • Développeur : Interplay (États-Unis) • Date de sortie : Fin 2003
Attente : 6/10 • Jouable Online : NON

Baldur's Gate Dark Alliance 2





La suite du Hack & Slash le plus célèbre au monde débarque sur PS2 pour nous promettre une fois de plus des parties interminables de « lattage » en règle. Apparemment, le titre devrait utiliser les règles de la troisième édition de l'incontournable Donjons et Dragons de Gygax. Parmi la liste exhaustive des nouveautés de ce volet, on notera un nombre plus conséquent de monstres, des tonnes d'environnements secrets à découvrir, et un système de création d'items qui vous permettra d'éditer vos propres sorts ! Sinon, la qualité de la réalisation sera toujours au rendez-vous, avec des effets de lumière et de flotte fort sympathiques. Bref, les fans du premier opus ne devraient pas déchanter avec cette seconde péripétie toujours placée sous le signe de la baston-RPG.

Télex : *Les Sims reviennent coloniser la PS2 dans Bustin' Out. Avec de nouvelles fonctionnalités, ces personnages auront désormais la possibilité de sortir de chez eux ou d'acheter des moyens de transport pour aller faire la teuf en boîte. Plus de 40 individus (athlètes, scientifiques...) pourront être incarnés.*

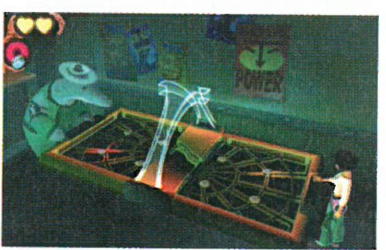
Beyond Good & Evil



Cela fait maintenant 3 ans que le créateur de Rayman planche d'arrache-pied sur son nouveau projet. L'aventure de BG&E va vous entraîner dans un monde envoûtant tombé aux mains de l'armée Hyllian. Jade, la jeune reporter que vous incarnerez, tentera de faire éclater la vérité sur les véritables intentions de ces militaires qui, contrairement à ce qu'ils disent, n'œuvrent pas pour le bien du peuple. Elle devra donc parcourir la planète sur laquelle elle se trouve, interroger les créatures animales qui la peuplent, utiliser différents moyens de transport comme des hoverboards, résoudre certaines énigmes, combattre de nombreux ennemis... Bourré de bonnes idées, de mini-jeux et bénéficiant de qualités techniques et visuelles impressionnantes, BG&E (dont la suite est déjà en préparation) est un titre atypique que l'on attend avec impatience, et qui fut une des stars de ce salon de l'E3 !

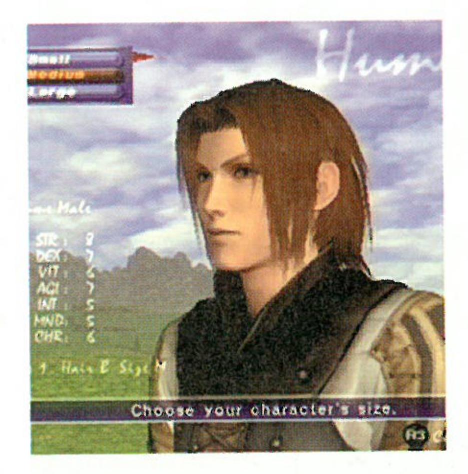
Éditeur : Ubi Soft • Développeur : Ubi Soft (France) • Date de sortie : Été 2003
Attente : 7/10 • Jouable Online : NON













Un univers à la Final Fantasy dans un jeu massivement online... Voilà un programme plus qu'alléchant ! Viiiiiite !

Final Fantasy XI



Éditeur : Sony C.E.E. • Développeur : Square Enix (Japon) • Date de sortie : N.C.
Attente : 8/10 • Jouable Online : OUI



Ces chanceux d'Américains auront bientôt droit au merveilleux Final Fantasy XI ! Quant à nous, petits Européens, ce sera pour plus tard. Pas de date précise pour le Vieux Continent, mais tout de même de l'espoir avec le online qui fera ses premiers pas sur PlayStation 2 très bientôt... En attendant, je suis heureux de vous annoncer que ce RPG online s'annonce tout simplement excellent ! Loin d'un répétitif PSO, le gameplay qui vous est offert ici est beaucoup plus complexe. Inspiré de ses homologues PC, FFXI affiche cependant une réalisation soignée et un design japonais bien plus parlant pour nous autres. De plus, l'interface s'annonce très bien pensée et réglée aux petits oignons pour nos bons vieux paddles (le clavier reste compatible pour la discussion). Bref, voilà notre gros RPG Online à nous, et on est trop impatient de pouvoir y jouer (très) longuement !

Télex : *Après deux petits tours sur Megadrive et puis s'en va, Sega nous ressort des placards Vectorman afin de robotiser la PS2. Les nombreux « Transformers » équipés d'armes de destruction massive retiendront l'attention de tous les Greg-like. Un titre qui bénéficiera d'un habillage entièrement en 3D.*

Everquest Online Adventures

Éditeur : Sony C.E.E. • Développeur : Sony Online (États-Unis) • Date de sortie : Automne 2003
Attente : 6/10 • Jouable Online : OUI



La réalisation graphique fait un peu de peine face à celle de FFXI, mais Everquest pourrait sortir bien avant son concurrent direct chez nous...



Sony nous a présenté ce qui peut s'apparenter à un véritable « engloutisseur » de vie sociale : Everquest Online Adventures. Bien connue des joueurs PC, cette série s'apprête ainsi à débarquer sur PS2 dans une édition adaptée. Comme vous pouvez le constater, le niveau graphique n'est pas des plus attrayants ici, mais comme dans tout bon RPG, l'intérêt ne se situe bien évidemment pas là. Vous commencerez l'aventure en créant votre personnage (10 races et 15 classes disponibles, avec en plus des attributs physiques à choisir), pour ensuite vous lancer dans un véritable monde persistant. Comprenez par là que, contrairement à un Phantasy Star Online, les joueurs sont tous ensemble dans un univers qui continue à vivre lorsque vous n'êtes plus connecté. Les fans du genre peuvent l'attendre, mais FF XI risque tout de même de lui faire de l'ombre...





Twisted Metal Black Online

Éditeur : Sony C.E. • Développeur : Incog Inc. (États-Unis) • Date de sortie : Fin juin 2003 • Attente : 6/10 • Jouable Online : OUI

Superbement défoulant, Twisted Metal vous invite maintenant à goûter aux joies du online.

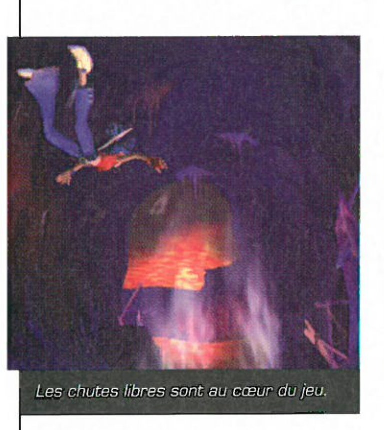




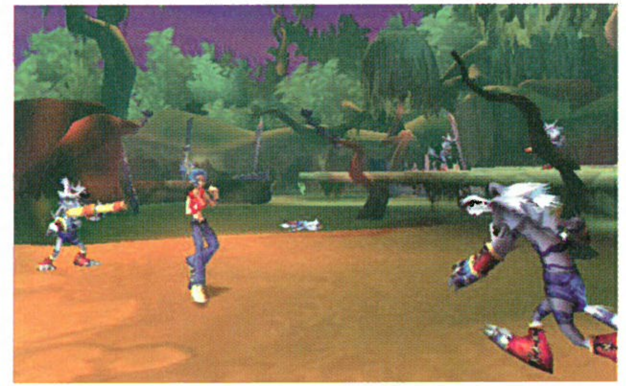
Twisted Metal : Black Online n'est pas ce que l'on peut appeler un jeu étonnant. On peut même dire qu'il ressemble en tous points à ce que l'on pouvait imaginer. Le titre reprend avec enthousiasme et force ce qui a toujours fait son succès : on balance des véhicules en tout genre pilotés par des psychopathes sur différents terrains, on les équipe d'armes meurtrières, on passe tout ça au mixer pour lier l'ensemble, et hop, on a un jeu fun, violent et speed, riche en effets spéciaux et en pare-chocs broyés. Bon, ça ne va pas très loin, c'est clair, mais pour peu que l'on accroche au genre « les guerriers au Salon de l'Auto », ce Twisted Metal se révèle efficace. Il accepte jusqu'à 8 joueurs en réseau et propose quatre modes Online tous plus bourrins les uns que les autres. Un jeu très apprécié en général chez les Quakers...

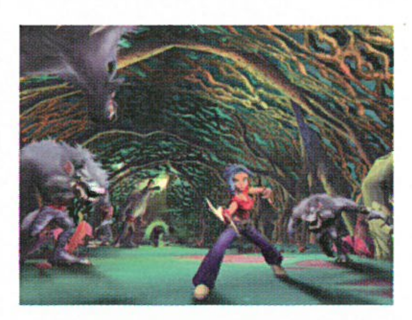
Kya Dark Lineage

Éditeur : Atari • Développeur : Eden Studios (France) • Date de sortie : Novembre 2003 • Attente : 7/10 • Jouable online : NON

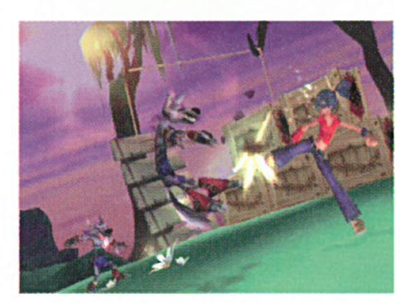


Les chutes libres sont au cœur du jeu.







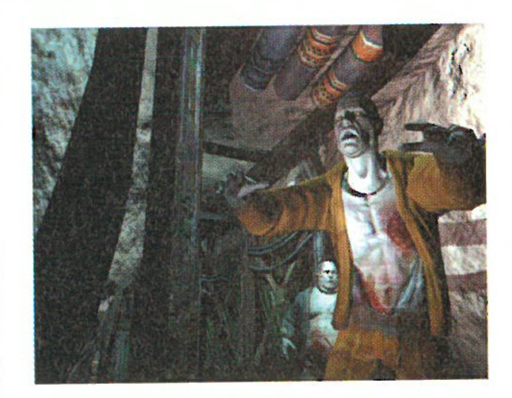


Afin de tenir tête à Naughty Dog (Jak II) et à Ubi Soft (BG&E), Eden Studios était également du voyage à L.A. pour présenter son nouveau projet dont la recette vous est dévoilée. Prenez une grande quantité de bonnes idées, ajoutez-y des graphismes profonds et chaleureux ainsi qu'une bonne pincée d'humour. Mélangez avec des phases de plate-forme, puis secouez le tout pour créer de l'action explosive et des passages d'infiltration. Saupoudrez généreusement avec le talent des développeurs, et vous obtenez Kya : Dark Lineage, un titre presque prêt à être dévoré. Ces nouvelles images nous mettent déjà l'eau à la bouche. Avant de déguster ce mets seul ou entre amis, laissez reposer jusqu'au mois de novembre 2003 pour que la préparation soit à point. Les plus gourmands auront droit à une séance de dégustation dans les prochaines semaines. Parole de chef !



DOCK GAMES
www.dockgames.com
GET MORE
DES MILLIERS DE
CADEAUX Xbox & de BONS D'ACHAT
GAGNER !
XBOX
(a)
PS2
PlayStation.2
(a)
GET MORE(2)
AVEC MICROSOFT ET
DOCK GAMES
DES MILLIERS DE
CADEAUX XBOX
ET DE
BONS D'ACHAT
A GAGNER(3) !
(a)
GAME BOY ADVANCE SP
(a)
NINTENDO GAMECUBE.
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM AND R ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.
DOCK GAMES
LE SPECIALISTE DU JEU VIDEO
NEUF & OCCASION
Vos consoles, jeux et DVD
d'occasion de
- 25% à - 70%
du prix du neuf.







Editeur : Activision • Développeur : ID Software (États-Unis)
Date de sortie : N.C. • Attente : 10/10 • Jouable Online : N.C.

Doom, ou l'expérience de la vie. Si si. On ne sort pas indemne d'une telle aventure qui a posé les bases du gore vidéoludique. Doom revient, avec ses monstres flippants et ses guns dévastateurs et il est pas content...

Doom for ever

Doom III

Doom, c'est un peu se remémorer une belle histoire, une expérience particulièrement marquante dont on garde à jamais les séquelles. L'annonce d'une version Xbox de Doom III a agi telle une déflagration dans le petit monde des consoles. En effet, ce nouvel opus de la saga était annoncé depuis belle lurette sur PC, et une démo d'une qualité graphique tout bonnement ahurissante avait été présentée lors de l'édition 2002 de l'E3. Et moi qui étais prête à vaincre mes mauvaises vibrations pour tenter de me familiariser avec l'univers des jeux sur micro, juste pour apprécier ce titre. Plus la peine de se prendre la tête, si l'on possède une Xbox, of course.

GORE ATTITUDE

Une vidéo plus longue de Doom III, version PC, nous a donc été livrée en pâture. On pouvait dénombrer de légères modifications par rapport à celle présentée un an auparavant. Les développeurs ont préféré ne pas trop en dévoiler, laissant de nombreux badauds sur leur faim. Comme pour les épisodes précédents, une base scientifique située sur une planète hostile va se faire peu à peu désintégrer par une bande de créatures plus sanguinaires les unes que les autres. Les monstres ont su garder leur statut proéminent, leur allure inquiétante et leur comportement barbare. Doom fut l'un des premiers jeux où l'on voyait des créatures se faire littéralement exploser la « cabeza » avec des morceaux qui giclaient dans tous les sens. Doom III devrait friser l'insoutenable. On sait que l'on va souffrir, mais c'est en connaissance de cause ! Et quand on voit la dégaine des ennemis, on a des raisons de flipper. Zombies, monstres énormes qui dévorent des corps humains, traînées de sang, crânes démoniaques qui virevoltent, monstres invisibles et super excités, etc., la panoplie est large. Difficile pour le moment de faire le tri entre scènes scriptées et scènes en temps réel, même si d'un point de vue purement technique, c'est sans doute un cran au-dessus de Half-Life 2, ce qui n'est pas peu dire ! On devrait retrouver la gamme d'armes proposées dans les précédents épisodes et des affrontements pour le moins violents. Microsoft se bat (avec plein de dollars) pour que Doom III soit une exclusivité Xbox, mais de nos jours, on a appris à se méfier du terme « exclusivité ». Aucune date de sortie n'a pour l'instant été donnée.



Les monstres sanguinaires et autres zombies tiennent toujours le devant de la scène. Ça va blaster sec !

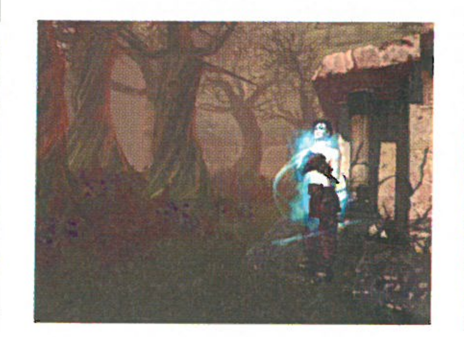


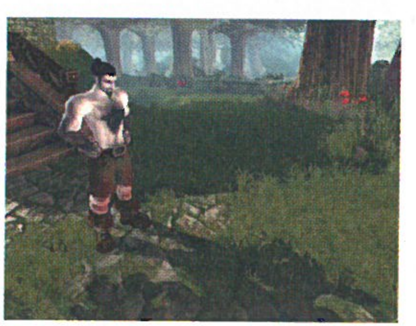
Télex

Basé sur des faits historiques, la Seconde Guerre mondiale, Pilot Down fera de vous un chassé et non un chasseur. L'objectif sera de rejoindre la Suisse en traversant différents pays aux conditions climatiques très rudes. Votre arsenal et votre kit de survie seront vos deux meilleurs alliés.

Éditeur : Microsoft Games • Développeur : Big Blue Box (Royaume-Uni) • Date de sortie : Début 2004 • Attente : 10/10 • Jouable Online : NON

Première présentation officielle destinée à tous les badauds de l'E3 pour Fable. Normal, il ressemble enfin à quelque chose de jouable, tout du moins d'un peu plus facile à comprendre. Légère mise à jour.





Fable

Première démo publique !

Le décalage de la date de sortie de Fable, quoique non officiel, paraît plus que probable... Voilà pour la mauvaise nouvelle. Pour le reste, Fable fut présenté pour la première fois publiquement cette année, au travers d'une démo sur écran géant, menée par Simon Carter himself et commentée par Peter Molyneux. Fable a beaucoup progressé depuis que nous avons pu le voir en exclusivité il y a trois mois, et il ressemble enfin à un vrai jeu. Le frame-rate s'est stabilisé, l'interface apparaît désormais à l'écran, et on nous a montré quelques nouveaux éléments de gameplay. Lors de la démo, on a pu voir le héros s'engager face à des villageois, sur un promontoire réservé à cet effet. Pariant de l'or qu'il pourrait le faire sans utiliser de soins, puis à mains nues, puis en un temps record, il s'assurait ainsi une plus grande renommée en cas de réussite. On a pu entendre également quelques dialogues. Rentrant chez lui après quelques jours d'absence, sa femme lui hurle dessus d'inquiétude et de rage, les villageois s'adressent à lui pour lui donner des infos, un enfant court chercher les autres à l'approche de héros qu'il reconnaît, etc. Mais même si du texte apparaît à l'écran à certaines occasions, le héros, lui, ne choisit jamais ses paroles : les dialogues restent informatifs. On pourra citer également la bataille de bar déclenchée par un vol de bière, toujours amusante.

DU NOUVEAU

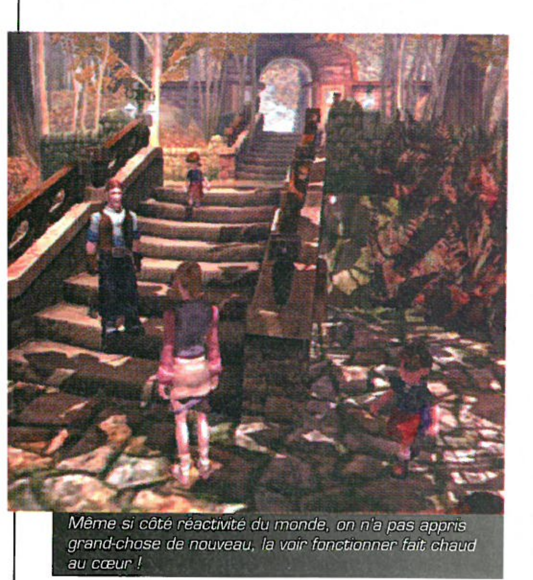
Des informations inédites ont été révélées. Notamment celle concernant la croix directionnelle qui permettra d'apprendre certaines compétences spéciales qu'on n'a pas encore acquises. Par exemple, si un quidam vous rote dessus, vous pourrez l'apprendre en pressant Haut... puis roter ensuite à tout bout de champ ! De même, le héros ne mourra pas : s'il est mis à mal, son corps sera ramené au village le plus proche et il récupérera, mais il perdra énormément de prestige et de respect. Mais la grosse nouveauté, c'est qu'on pourra jouer à Fable à plusieurs en coopératif ! En effet, seul, le joueur pourra acquérir un alter ego, un compagnon de quête qui l'aidera dans ses péripéties. Un autre joueur pourra assumer le rôle de l'I.A. en question, et, plus fort encore, ramener son propre héros en jeu ! Seul le héros principal suscitera les réactions du monde et gagnera de l'argent, mais à tout moment, il sera possible d'inverser les statuts héros/compagnon, et ainsi gagner de l'expérience dans le monde d'un autre joueur, puis ramener son perso chez soi ensuite, avec tout ce qu'il aura gagné ! Dès lors, on peut imaginer un duo « inarrêtable » entre un héros juste et apprécié, et un autre mauvais et chaotique, afin de profiter au maximum du monde... Raaah, vivement qu'il sorte, nom de Zeus !



Une belle brochette de nymphes.

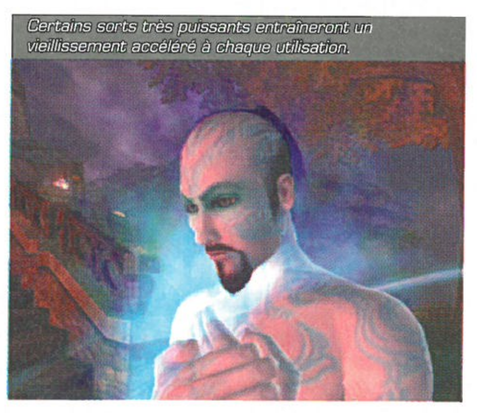






Même si côté réactivité du monde, on n'a pas appris grand-chose de nouveau, la voir fonctionner fait chaud au cœur !

Certains sorts très puissants entraîneront un vieillissement accéléré à chaque utilisation.



Télex

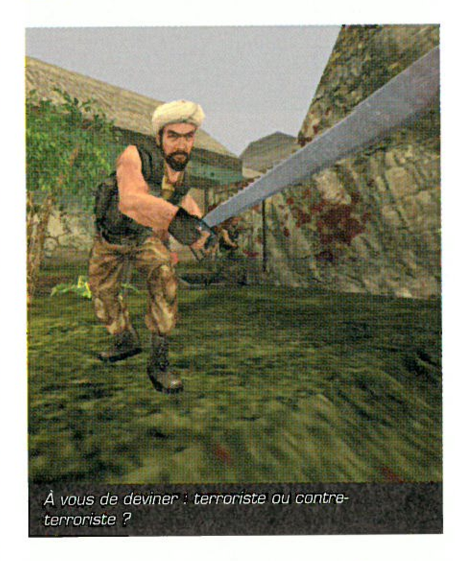
Otogi : Myths of Demon nous plongera dans un Japon ancestral empreint de mysticisme. Grâce à une trentaine de flingues et des sorts magiques, Raiko devra se défaire d'une armée de créatures démoniaques venues sur Terre pour répandre le chaos. Un jeu d'action/aventure sur fond de RPG.

Counter-Strike

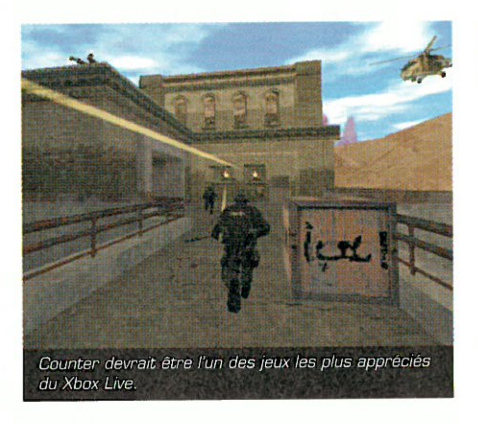
Éditeur : Microsoft Games • Développeur : Ritual Entertainment (États-Unis) • Date de sortie : Fin 2003
Attente : 7/10 • Jouable Online : OUI

Juste un petit mot pour vous donner nos impressions sur le Counter-Strike dont nous vous parlions le mois dernier. Elles sont plutôt bonnes, à vrai dire, puisqu'on ne s'attendait pas à ce qu'il soit aussi bien fichu ! Ce CS là, à l'inverse de la version PC, offre un rendu plutôt agréable à l'œil malgré une base technologique ancienne. En outre, tout en s'adaptant parfaitement à l'univers console en termes d'interface et de rythme, il semble bien parti pour réussir à préserver le gameplay unique du Counter-Strike original. On retrouve des sensations de jeu vraiment accrocheuses, et sans trop se tromper, on imagine qu'en Live, de nombreux amateurs n'en décrocheront pas ! Reste à évaluer la partie solo, qui ne fut pas présentée, même s'il ne s'agit pas là du plus important…

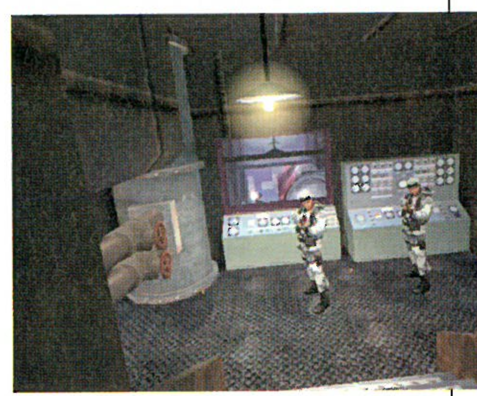




À vous de deviner : terroriste ou contre-terroriste ?



Counter devrait être l'un des jeux les plus appréciés du Xbox Live.

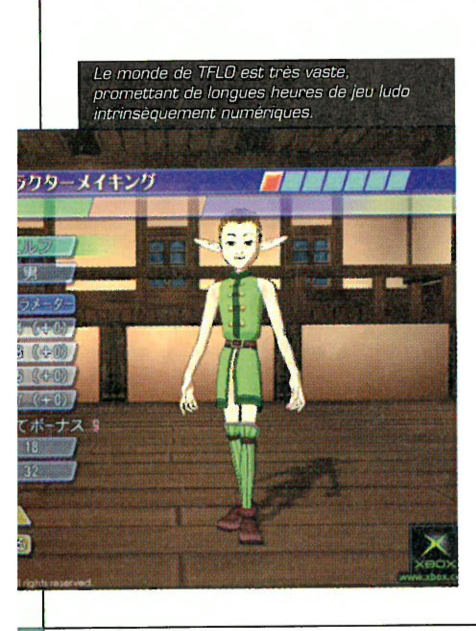


Télex : *Midway termine le développement du deuxième épisode de Spyhunter. Aux commandes d'engins transformables (voiture, moto, 4x4, scooter des neiges), les 20 missions qui vous incomberont vous demanderont vitesse et précision pour atteindre vos cibles et battre les différents boss.*

True Fantasy Live Online

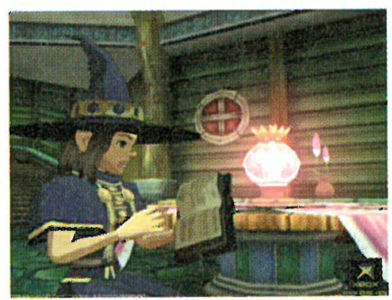
Éditeur : Microsoft Games Japan • Développeur : Level 5 (Japon) • Date de sortie : Fin 2003
Attente : 8/10 • Jouable Online : OUI

Le monde de TFLO est très vaste, promettant de longues heures de jeu ludo intrinsèquement numériques.



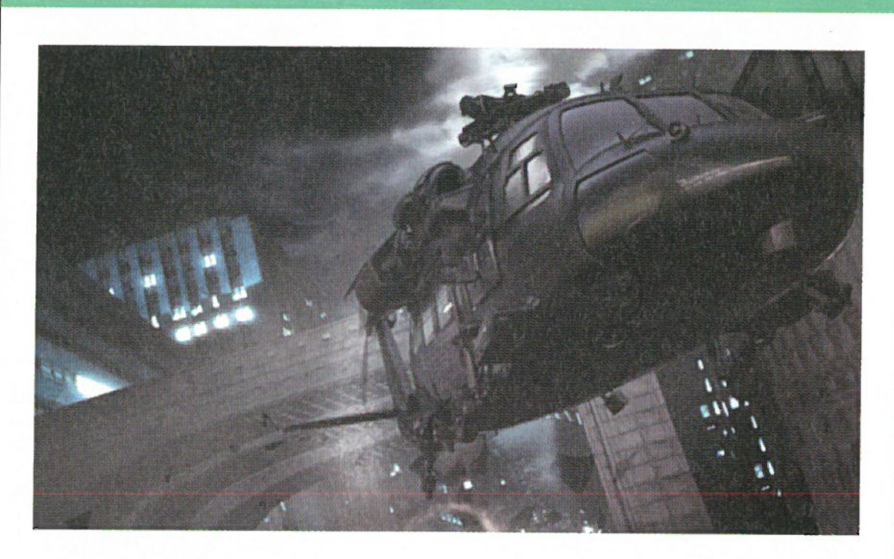
Des MMORPG, on en a vu un paquet cette année, mais un seul se démarquait vraiment du lot, tout du moins graphiquement. Il s'agit bien entendu de True Fantasy Live Online. Outre son nom idiot, ce jeu visuellement superbe propose aux joueurs disposant du Xbox Live de se créer un personnage complet de A à Z, et de vivre à sa manière. On pourra à loisir devenir guerrier ou boulanger, en sachant que l'activité des personnages fera varier leur physique, musclés, gros, maigres… Pour se déplacer, on peut utiliser ses pieds, mais aussi se balader à cheval ou même en carrosse, voire en bateau pour les plus riches. De plus, Microsoft promet des mises à jour et de nouveaux niveaux à télécharger assez régulièrement, promettant une durée de vie conséquente. Un RPG online beau et riche, particulièrement prometteur, que l'on attend avec, comment déjà… ah oui, impatience…







Les super SWAT de Tom Clancy reviennent casser du terroriste dans des assauts toujours aussi organisés. On devrait retrouver les options habituelles de la série, avec des graphismes plus travaillés. Ouaip, normal...



Tom Clancy's Rainbow Six 3

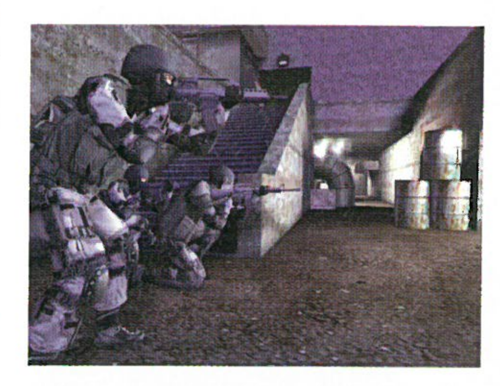
Le syndrome SOCOM

Éditeur : Ubi Soft • **Développeur :** Ubi Soft Montréal (Canada)
Date de sortie : Fin 2003 • **Attente :** 8/10 • **Jouable Online :** OUI

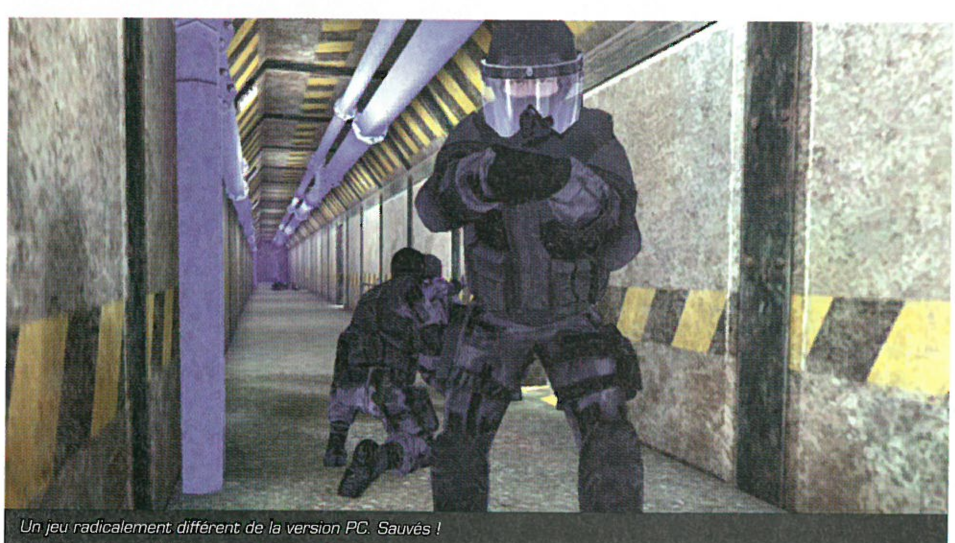
Chez nous à Joypad, les SWAT, c'est notre passion ! Par conséquent, il était impensable de faire l'impasse sur Rainbow Six 3 ! D'autant plus que cette fois, il ne s'agit pas d'un portage bête et méchant de la version PC intitulée Raven Shield mais d'une production totalement inédite spécialement conçue pour la Xbox ! À ce titre, le développement de « R6 3 » a été supervisé par les programmeurs de la mouture originale... et de Splinter Cell. Certains verront dans cette association de talents un gage de qualité.

UNE APPROCHE CONSOLE

Contrairement au jeu PC qui reprenait globalement les mécaniques de gameplay de Rogue Spear sans chercher à les transcender, cette nouvelle version opte pour une approche radicalement différente puisque le joueur incarnera la force spéciale star des Rainbow Six, j'ai nommé Ding Chavez. L'esprit de la série n'a cependant pas été trahi ; si certaines missions se déroulent en solo, d'autres vous placeront plus basiquement à la tête d'une escouade de super keufs. Absence de clavier et public console oblige, le planificateur de mission est passé à la trappe (ouf !) ; en revanche, les développeurs ont conservé le système d'ordre de Raven Shield qui, soit dit en passant, repompait sans vergogne celui de SWAT 3 de Sierra (il s'articule autour de menus contextuels). Rendons à César ce qui est à César ! Autre bonne surprise, comme dans SOCOM, vous aurez la possibilité, via le casque micro fourni avec le kit Xbox Live, de donner des ordres vocaux aux I.A. ! Malheureusement, nous n'avons pas eu le loisir de tester l'efficacité des commandes vocales. En raison du brouhaha du salon, les développeurs ont préféré ne pas brancher le Xbox Communicator. Sinon, Rainbow Six 3 proposera 14 missions et ses maps seront jouables online ! Enfin, on nous promet un scénario passionnant avec des événements spectaculaires qui affecteront directement le gameplay. À ce stade du développement (soit 50 %), bien que le jeu propose une réalisation graphique léchée, il reste encore pas mal de choses à améliorer, notamment l'intelligence artificielle des ennemis pour l'instant franchement limitée. Avec un peu de talent, ça peut le faire...







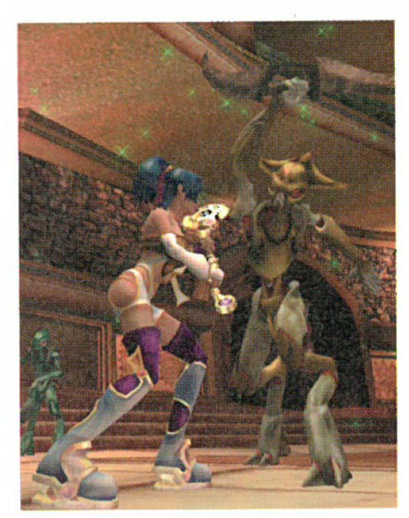
Un jeu radicalement différent de la version PC. Sauvés !

Télex

Issu du très célèbre magazine américain *MAD Magazine*, Spy vs. Spy verra le jour en 2004. Avec un rendu cartoon, les affrontements entre les espions blancs et les espions noirs seront impitoyables, et nous promettent une bonne tranche de rigolade. Si tant est que TDK assure au niveau de sa réalisation.

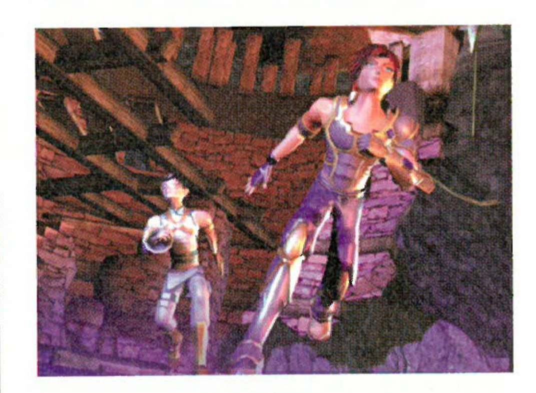
Xbox


Sudeki possède des graphismes « racoleurs ».



Sudeki

Éditeur : Microsoft Games • Développeur : Climax (Royaume-Uni) • Date de sortie : Fin 2003 • Attente : 6/10 • Jouable Online : NON





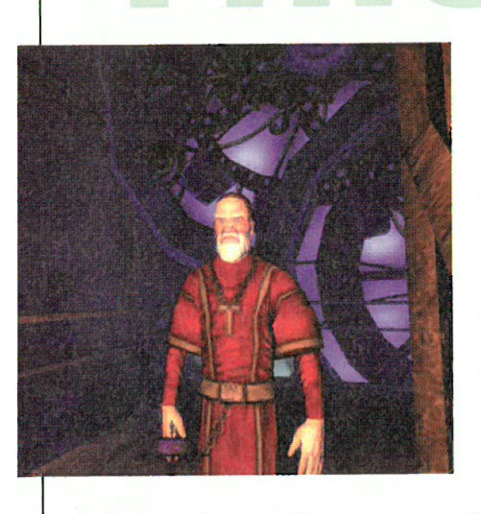


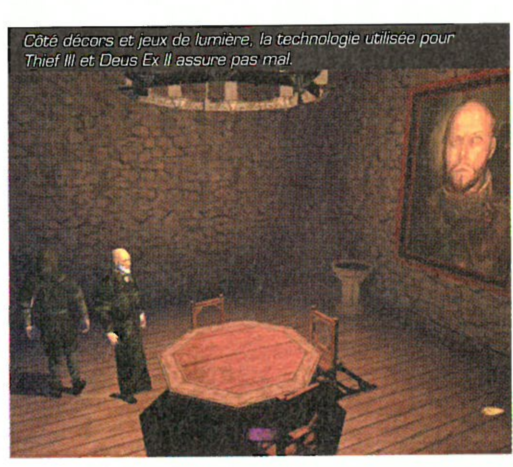
Sudeki est un soft d'aventure très axé sur la baston, qui se démarque des autres productions du genre par sa qualité de réalisation impressionnante. En effet, le jeu vous proposera des environnements très vastes et une modélisation des personnages fort chiadée. Le soft était loin d'être terminé mais augurait déjà du meilleur avec sa prise en main immédiate et son ambiance très « manga ». Le concept de Sudeki repose sur l'exploration simultanée de 2 mondes (univers de lumière et des ténèbres) en franchissant des zones-portails dans un même décor ! Quant à la gestion des combats, l'interface autorise des attaques en coopération grâce à un principe d'assemblage des protagonistes, un peu comme dans le dessin animé des Transformers ! Bref, un jeu original à suivre de près.

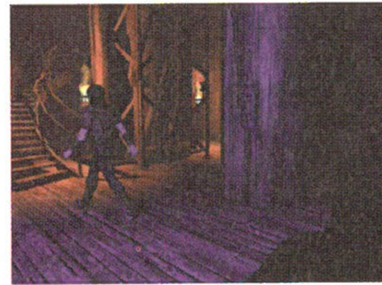
Télex : *Développé par Climax, Sudeki est un RPG qui va vous plonger dans un univers immense. Entièrement en 3D, les environnements de toute beauté donneront lieu à de nombreuses rencontres avec des hordes d'ennemis et une centaine de PNJ. Les combats s'annoncent magistraux grâce à de nombreuses magies.*

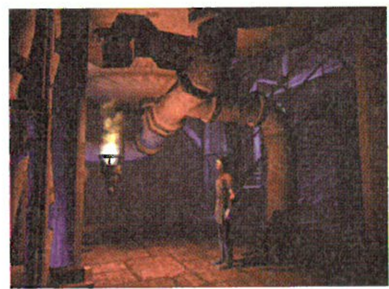
Thief III

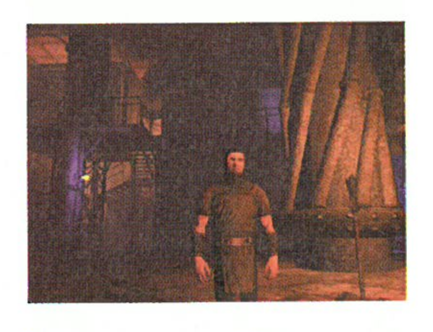
Éditeur : Eidos • Développeur : Ionstorm (États-Unis) • Date de sortie : Fin 2003 • Attente : 7/10 • Jouable Online : NON




Côté décors et jeux de lumière, la technologie utilisée pour Thief III et Deus Ex II assure pas mal.







Côté décors, ambiance et concept, Thief III assure un maximum. Mais, utilisant le même moteur 3D et la même technologie que Deus Ex, il nous a déçus pour les mêmes raisons : une animation moyenne et des personnages peu crédibles. Pour le reste, rien de très surprenant pour ceux qui connaissent déjà la série : on joue toujours un voleur dans un Moyen-Âge légèrement technologique, les mêmes astuces et possibilités étant bien entendu toujours présentes. Le plus gros avancement reste donc sans aucun doute les lumières volumétriques du moteur, qui permettent de donner tout son sens au gameplay de Thief III. Un gros travail a également été produit sur le son, qui devrait asseoir une excellente ambiance… pourvu qu'elle ne soit pas ruinée par un troupeau de Playmobil™ en cotte de mailles.

LUS DE 3000 JEUX DANS
IOTRE CATALOGUE SUR
INTERNET !!!



.NEO.AYATO.COM

REAMCAST :

IGAWING 2 US



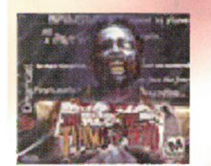
9 EUROS NEUF

RO GUNNER 2 JP



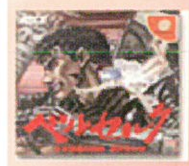
9 EUROS NEUF

ING OF THE DEAD US



9 EUROS NEUF

BERSERK JP



55 EUROS

COM VS SNK 2 JP



72 EUROS

FRET SONIC 2 JP



5 EUROS NEUF

KING OF FIGHTERS 2002 JP



4 EUROS NEUF

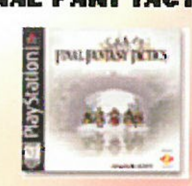
PLAYSTATION :

MUSASHINDEN US



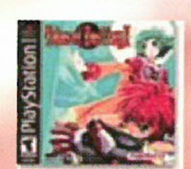
55 EUROS NEUF

FINAL FANT TACTICS



39 EUROS NEUF

TALES OF DESTINY 2 US



65 EUROS NEUF

PARASITE EVE 1 US



49 EUROS

DRAGON BALL Z 2 JP



57 EUROS NEUF

CAPTAIN TSUBASA 2 JP



75 EUROS NEUF

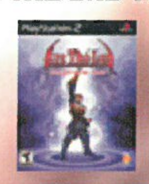
TOBAL 2 JAP



38 EUROS

PLAYSTATION 2 :

ARC THE LAD Twilight Us



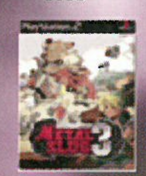
73 EUROS NEUF

UNLIMITED SAGA US



73 EUROS NEUF

METAL SLUG 3 JAP



73 EUROS NEUF

WINNING ELEVEN 7 JP



73 EUROS NEUF

NEO GEO

MATRIMELEE JP OU US



349 EUROS NEUF

METAL SLUG 5 JP



379 EUROS NEUF

RAGE OF THE DRAGOONS US



389 EUROS NEUF

SNK VS CAPCOM CHAOS AES MVS



TEL

GAMECUBE :

SONIC DX US OU JP



73 EUROS NEUF

SOULCALIBUR 2 US



73 EUROS NEUF

POUR COMMANDER :

TELEPHONE :
0491 555 919

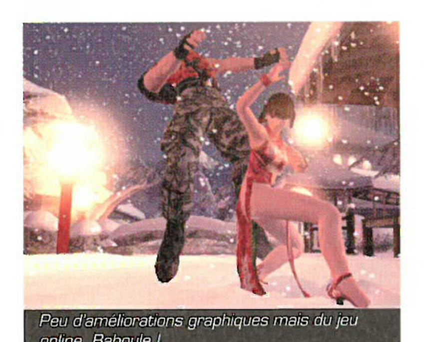
COURRIER :
Neo ayato 92 cours Lieutaud
13006 marseille

INTERNET paiement sécurisé :
WWW.NEOAYATO.COM



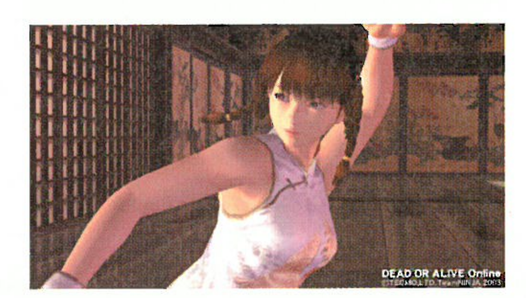
Dead or Alive Online

Éditeur : Tecmo • Développeur : Team Ninja (Japon) • Date de sortie : Fin 2003
Attente : 8/10 • Jouable Online : OUI


Peu d'améliorations graphiques mais du jeu online. Baboule !







On trouvait cette année encore sur le stand Tecmo de superbes « Tecmo Babes » toutes plus court vêtues les unes que les autres. Une occasion rêvée pour regarder – professionnellement – de jolis petits popotins se dandiner, ou pour s'imaginer un instant incarné dans un haut de maillot de bain tendu sur une forte poitrine. Mais je m'égare… Pour revenir au sujet qui nous intéresse, DoA Online est en fait un mix étonnant et percutant de Dead or Alive 1 et 2 (une exclusivité Xbox). Le 1 est un remake de la version Saturn ; quant au 2, il profite en ce moment même d'un lifting censé le rendre encore plus beau que DoA 3 ! Le plus intéressant, dans tout ça, c'est qu'on va pouvoir (enfin) se latter à distance, en incarnant avec un plaisir toujours intact des filles qui ont les seins qui bougent…

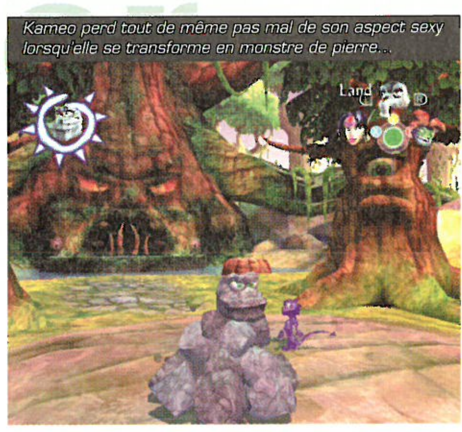
Télex : *Je ne pouvais pas manquer une si belle occasion pour vous parler de la prochaine licence de SCI. Reservoir Dogs, dont le scénario sera issu du film, mettra en scène 6 gangsters utilisant des noms de code comme Mister Pink ou encore Mister Brown. Nous avons hâte d'en apercevoir les premières images.*

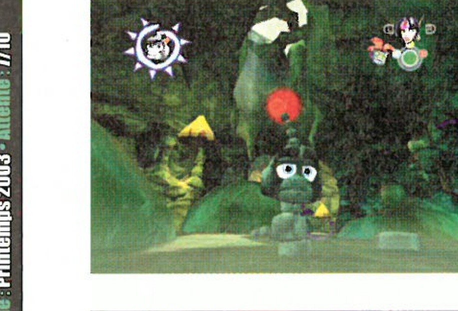
Kameo Elements of Power

Éditeur : Microsoft • Développeur : Rare (Royaume-Uni) • Date de sortie : Printemps 2003 • Attente : 7/10
Jouable Online : NON

Kameo perd tout de même pas mal de son aspect sexy lorsqu'elle se transforme en monstre de pierre…







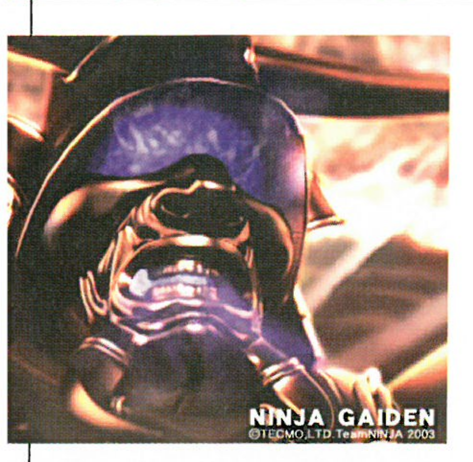




Les jeux Rare, sur Xbox, se font désirer. Et pas qu'un peu. Espérons que l'attente en vaudra vraiment la peine… Avec Kameo, difficile de se prononcer. On retrouve en tout cas ici l'esprit décalé des productions Rare (Kameo peut se transformer en toutes sortes de créatures !), le tout étant supporté par une somme indécente de polygones habillés d'éclatantes couleurs. Bref, question réalisation, il n'y a pas grand-chose à redire… En ce qui concerne l'intérêt profond du jeu, en revanche, on se retrouve devant une espèce de Pokémon de luxe, où l'on récupère sans cesse des monstres pour profiter de leurs capacités et enchaîner les combats… Espérons que Kameo ne se résumera pas à cela, et qu'il proposera de surcroît des puzzles diaboliques d'intelligence ! La réponse dans une poignée de mois…



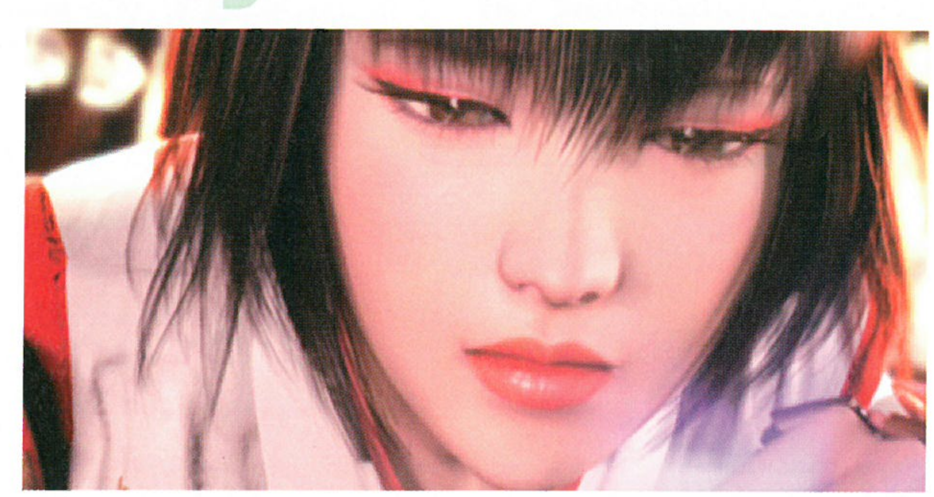
Ninja Gaiden





Ninja Gaiden devrait profiter d'une « option » Xbox Live dont on ne sait pas encore grand-chose. Tecmo promet que ce sera révolutionnaire ! Nous verrons bien...

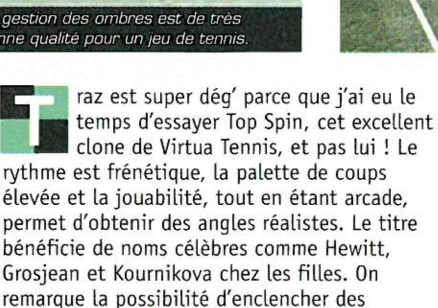
Éditeur : Tecmo • Développeur : Team Ninja (Japon) • Date de sortie : Automne 2003
Attente : 7/10 • Jouable Online : NON



Les remakes d'anciens succès sont à la mode... Après Shinobi et Rygar, c'est au tour de Ninja Gaiden de reprendre du service, habillé des apparats « cinématiques + univers 3D » désormais habituels. Team Ninja, à qui l'on doit tout de même Dead or Alive, nous propose ici un jeu nerveux, avec un personnage central qui possède une classe indéniable. Il peut rebondir sur les murs, enchaîner les coups à la vitesse de la lumière (il y a un système de combos), il subjugue ses ennemis en utilisant toutes sortes d'armes, etc. Franchement sympa à jouer, Ninja Gaiden profite d'une qualité d'animation assez excellente, et la palette de mouvements du héros se révèle impressionnante par sa diversité. Bref, dans son genre, voilà un titre de « poseur » détonant et efficace. À surveiller...

Top Spin



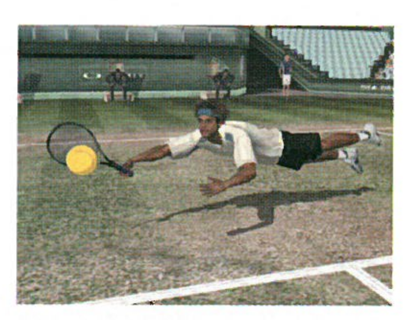


La gestion des ombres est de très bonne qualité pour un jeu de tennis.



Éditeur : Microsoft • Développeur : PAM (France) • Date de sortie : Automne 2003
Attente : 8/10 • Jouable Online : OUI

Traz est super dég' parce que j'ai eu le temps d'essayer Top Spin, cet excellent clone de Virtua Tennis, et pas lui ! Le rythme est frénétique, la palette de coups élevée et la jouabilité, tout en étant arcade, permet d'obtenir des angles réalistes. Le titre bénéficie de noms célèbres comme Hewitt, Grosjean et Kournikova chez les filles. On remarque la possibilité d'enclencher des « coups risqués » avec les gâchettes, qu'il faut bien préparer sous peine de voir la balle partir à l'ouest. Au niveau de la maniabilité, ça se joue grosso modo comme Virtua Tennis. La preuve, en 20 secondes, je maîtrisais déjà assez pour mettre une tannée à l'Américain contre qui je jouais. Graphiquement, ça tient super la route et les animations tuent ! Et surtout, il sera jouable en ligne via le Xbox Live. Ça baboule sévère !



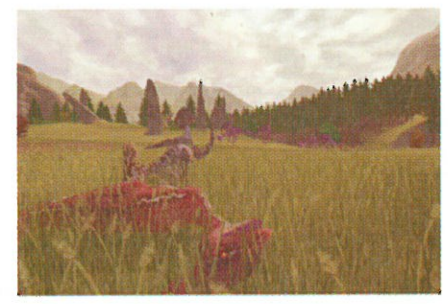


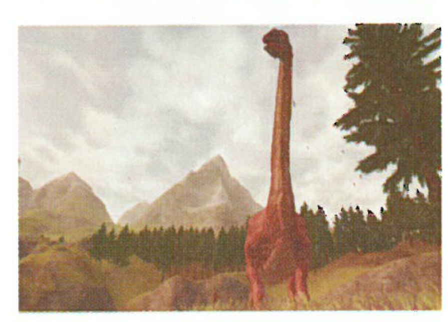


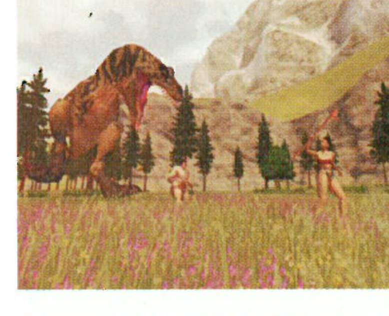
Télex : *Principalement conçu pour le territoire américain, SX Superstar devrait retenir l'attention des fans de motocross. Dans la combinaison de l'un des 24 riders, les 20 tracés et l'éditeur de circuits vous permettront de devenir le roi de la terre. Un titre qui ne devrait pas apporter beaucoup de sang neuf.*

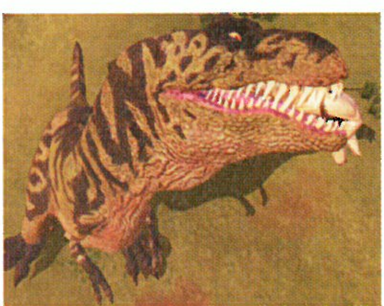












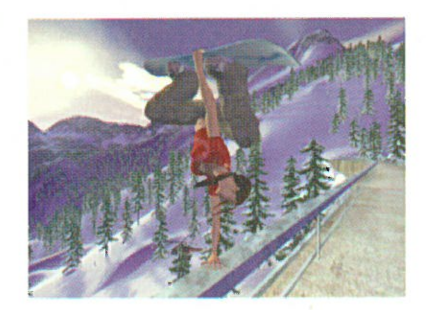


BC

Éditeur : Microsoft • Développeur : Intrepid Games Entertainment (Royaume-Uni) • Date de sortie : Courant 2004
Attente : 5/10 • Jouable Online : NON

Véritable machine à remonter le temps, BC nous projette quelques milliers d'années en arrière, à l'ère préhistorique pour être précis. Incarnant un chef de clan, la survie de votre groupe ne dépend que de vous. Alors que certaines espèces veulent éradiquer la race humaine de la surface de la Terre, ce titre d'action/aventure s'annonce aussi cruel que les monstres d'antan qui seront aussi de la partie. Si des guerres de clans nécessiteront l'aide de vos congénères, certaines actions se feront en solo. La recherche de nourriture, d'eau, d'armes diverses... fera partie de vos nombreuses missions pour survivre dans ces environnements hostiles. Pour corser le tout, BC prendra également en compte la personnalité de chaque être qui évolue au fil du temps. Un titre issu de l'imagination débordante de Peter Molyneux.

Télex : *James Bond a du mouron à se faire avec l'arrivée fin 2004 de Cold Winter. Dans la peau d'un agent secret, ce FPS sur fond d'intrigue, d'espionnage, d'action et de suspense vous fera visiter une prison chinoise, Le Caire ou encore Hong-Kong pour mener à bien les 13 missions qui vous seront confiées.*

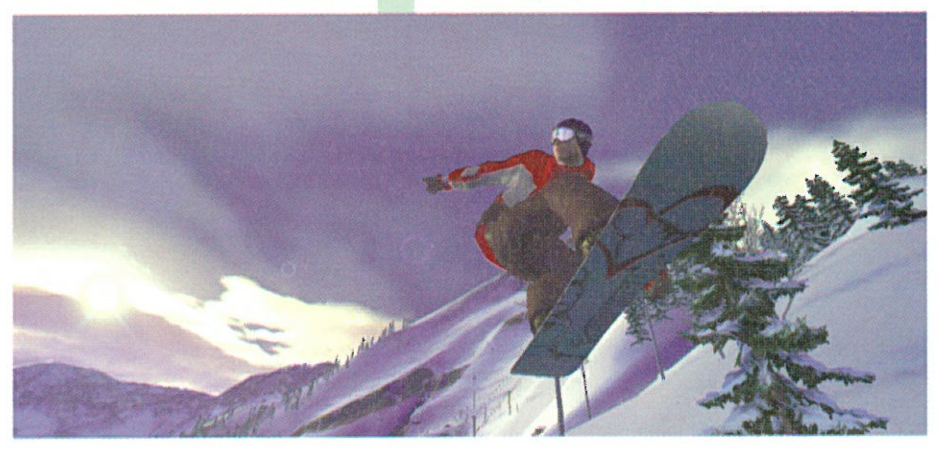






Éditeur : Microsoft • Développeur : Microsoft Games (États-Unis) • Date de sortie : Fin 2003 • Attente : 5/10
Jouable Online : NON

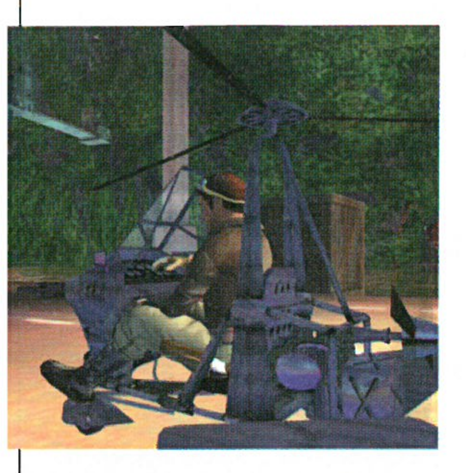
Amped 2



À l'instar du nouveau 1080°, Amped 2 ne nous a pas laissé un souvenir impérissable. La déception est toutefois moins grande que dans le cas du titre de Nintendo. Bien que ce second volet propose des environnements montagneux plus vastes, l'évolution graphique n'est pas si flagrante que ça. On attendait notamment beaucoup plus du nouveau moteur 3D censé générer des effets d'ombre et de lumière spectaculaires. L'autre énorme déception vient des animations des riders qui demeurent à peu de choses près identiques à celles du premier opus. Nettement plus grave, on retrouve les mêmes bugs de collision lors des grinds. Côté modes de jeu, il existe bien un mode Xbox Live. Hélas, ce dernier se limite à de simples classements mondiaux et régionaux et à du téléchargement de contenu (zik, challenges, pistes). Quant à l'efficacité du système de tricks, difficile de se prononcer pour le moment. Sachez toutefois qu'il intégrera la notion de style.

Crimson Skies High Road to Revenge

Éditeur : Microsoft • Développeur : Microsoft Games (États-Unis) • Date de sortie : Automne 2003 • Attente : 7/10 • Jouable Online : OUI





Le jeu promet des joutes aériennes d'anthologie grâce au mode Xbox Live !





Déjà présenté l'année dernière à l'E3, Crimson Skies High Road to Revenge joue les arlésiennes ! Rassurez-vous, de source officielle, ce jeu de dogfight 100 % arcade se déroulant dans un passé alternatif devrait débarquer cet automne en Europe. Toujours est-il qu'en dépit du classicisme de son gameplay, cet épisode Xbox nous a fait forte impression. Le titre de Microsoft en met littéralement plein la vue : les environnements sont splendides, tout comme la modélisation des avions, d'une grande précision. Ne parlons pas des effets pyrotechniques vraiment spectaculaires. Autre bonne surprise, Crimson Skies proposera en plus de la campagne solo un mode Xbox Live pouvant accueillir jusqu'à 16 joueurs ! Au menu, du dogfight classique, des attaques de zeppelins et de la capture de drapeau. Pas foncièrement original mais très efficace et surtout fun !

Conker Live and Uncut

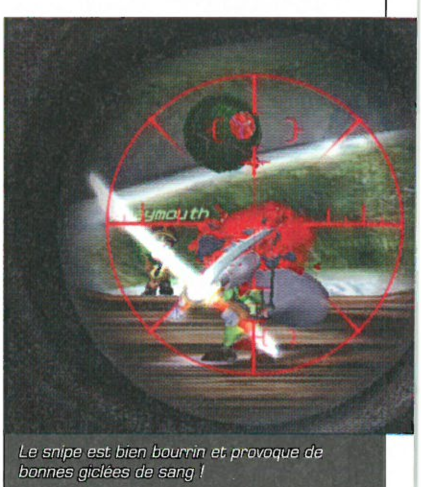
Éditeur : Microsoft • Développeur : Rare Software (Royaume-Uni) • Date de sortie : N. C. Attente : 5/10 • Jouable Online : OUI



Il sera possible d'utiliser divers véhicules, comme ici un hélicoptère.



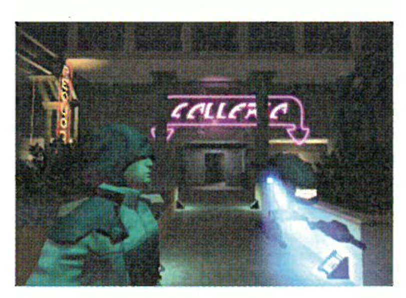


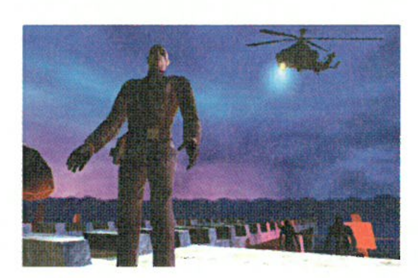


Le snipe est bien bourrin et provoque de bonnes giclées de sang !

Quelle déception que ce Conker ! L'option Multijoueur où deux clans s'affrontent dans un mode Capture the Flag est pour l'instant d'une platitude incroyable, à tel point qu'il m'a fait penser à celui de Fur Fighter (pour ceux qui s'en souviennent). On a vraiment l'impression qu'il s'agit d'un titre développé à la va-vite pour profiter du Xbox Live... En l'état actuel des choses, il s'agit d'une grosse désillusion pour les fans de l'écureuil alcoolique. Heureusement que le Conker's Bad Fur Day sorti à l'époque sur N64 sera inclus dans le DVD. D'ailleurs, il bénéficiera d'une refonte des graphismes et de nouvelles scènes, qui, à l'époque, avaient été jugées trop « hardcore ». Néanmoins, ceux qui le possèdent déjà n'y verront probablement pas un grand intérêt. Si Rare commence à avoir ce genre d'attitude, où va le monde ?...







Deus Ex 2 Invisible War

Éditeur : Eidos • Développeur : Ion Storm (États-Unis) • Date de sortie : Fin 2003
Attente : 7/10 • Jouable Online : NON



Le syndrome « Playmobil™ » aura-t-il raison du réalisme attendu des personnages de Deus Ex 2 ?

S'il y a souvent de bonnes surprises sur un E3, il y a aussi des déceptions. Malheureusement, Deus Ex 2 en fait un peu partie... Rassurez-vous, il ne s'agit pas non plus d'un complet ratage, très loin de là. DX2 souffre, simplement, de ses personnages, mais cela ne remet pas en cause l'immense intérêt de la formule ou la beauté des décors. C'est juste que les persos sont plutôt moches et mal animés, un peu à la manière d'un Morrowind, et l'ambiance en pâtit un peu... On s'attendait à des standards nettement plus élevés en la matière, d'autant que techniquement, le titre était plutôt très bien parti. Il reste encore pas mal de boulot pour l'équipe, également, puisque de nombreux éléments étaient encore absents de la version présentée. DX2 sera sans doute un excellent jeu tout de même... mais on l'aimerait parfait !

Télex : *Le moteur de Quake III n'en finit plus de séduire les développeurs. Trinity sera le prochain FPS à en utiliser les qualités techniques. Grâce à une biotechnologie de pointe et des pouvoirs agissant sur le temps, le chasseur de nuit que vous incarnerez devra mettre fin aux pratiques démoniaques de la compagnie Silmara.*

Project Gotham Racing 2

Éditeur : Microsoft • Développeur : Bizarre Creations (Royaume-Uni) • Date de sortie : Automne 2003
Attente : 7/10 • Jouable Online : OUI

Le très original Project Gotham Racing, qui a fait le bonheur des premiers possesseurs de Xbox, connaîtra lui aussi un deuxième épisode très bientôt. Plutôt que de nous pondre une suite facile, les développeurs de Bizarre Creations sont repartis de zéro et ont créé un moteur complètement neuf. Le principal objectif était en effet de rendre l'expérience possible via le Xbox Live, tout en augmentant la qualité graphique au maximum. Pari réussi : le jeu est magnifique (deux fois plus de polygones par circuit !) et le mode Xbox Live (jusqu'à 8 joueurs simultanément) tourne à la perfection ! Notez d'ailleurs que de nombreux concours seront organisés et qu'il sera même possible de downloader le « ghost » des meilleurs joueurs du monde pour tenter de s'immiscer dans le classement général... Sympa. Un titre qui s'annonce déjà à la hauteur de nos espérances intrinsèques.





Ce nouveau volet vous proposera des circuits issus de nouvelles villes dont Barcelone, Edimbourg, Florence, Moscou ou encore Chicago.





FANATEC
SPEEDSTER® 3
PlayStation 2 | PS one | PlayStation

PRESSE INTERNATIONALE

Games Master *mars 2003*: **80%**

PowerStation *mars 2003*: **9/10**

Playzone *mars 2003*: **93%**

PSM2 *mars 2003*: ★★★★☆

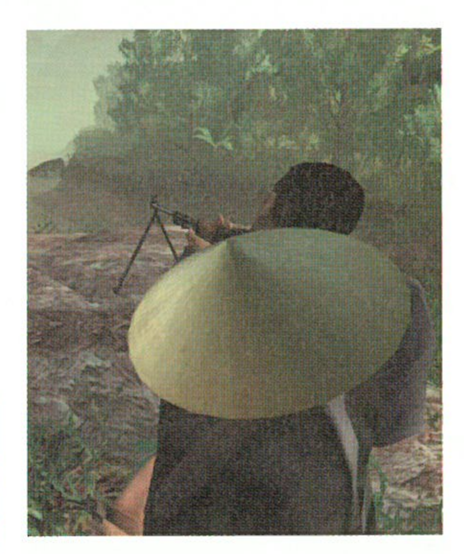
Volant Vibreur licencié

PS2 PlayStation 2 PS one

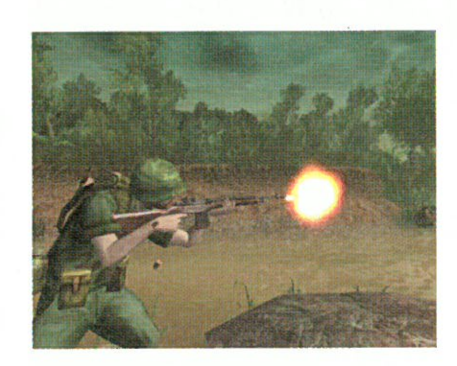


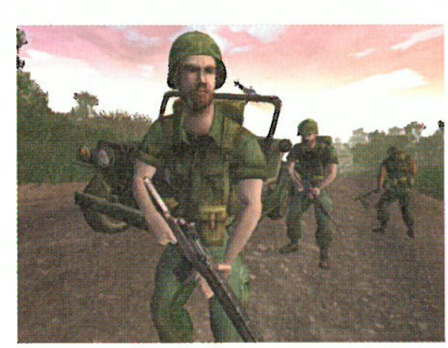
Men of Valor The Vietnam War

Éditeur : Sierra Entertainment • Développeur : 2015 (États-Unis) • Date de sortie : Courant 2004
Attente : 8/10 • Jouable Online : OUI









Critiqués par Electronic Arts, les développeurs de 2015 sont allés frapper à la porte de Vivendi pour distribuer leur prochaine production. N'échappant pas à la mouvance actuelle, Men of Valor : The Vietnam War est un FPS historique. Prenant pour cadre la guerre du Vietnam, cet *Apocalypse Now*-like – dont la démo, d'une rare violence, nous a bien fait baver – vous mettra dans la peau d'un soldat épaulé par une équipe de G.I. Grâce à une I.A. poussée, les ordres que vous leur donnerez vous permettront de mener à bien les différentes opérations qui vous entraîneront au cœur de l'enfer vert. Si la bande-annonce nous en a carrément mis plein les mirettes, on ne peut pas dire pour autant que ce jeu soit politiquement très correct. Mais comme le dit, à juste raison, le père Traz, ceux qui n'adhéreront pas à ce concept ne seront pas obligés de l'acheter !

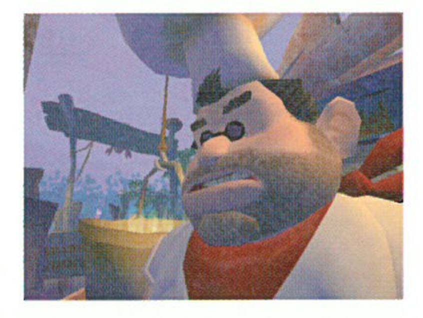
Télex : *Namco et In-House annoncent plusieurs titres dans lesquels les coups de feu, les flaques de sang et les stratégies d'attaque groupées à la troisième personne seront à l'honneur. Extreme Force et Kill.Switch feront donc partie du catalogue Xbox à la fin de cette année.*

Voodoo Vince

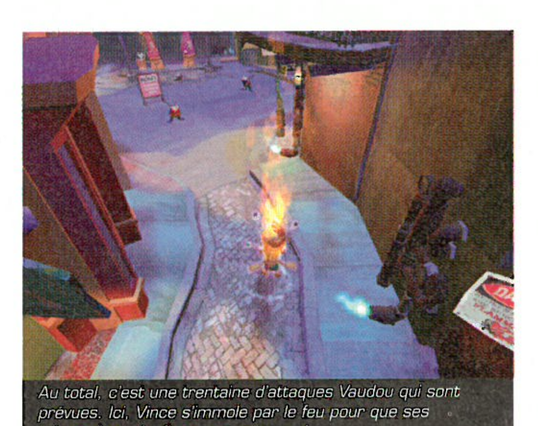
Éditeur : Microsoft Games • Développeur : Beep Industries (États-Unis) • Date de sortie : Fin 2003
Attente : 6/10 • Jouable Online : NON

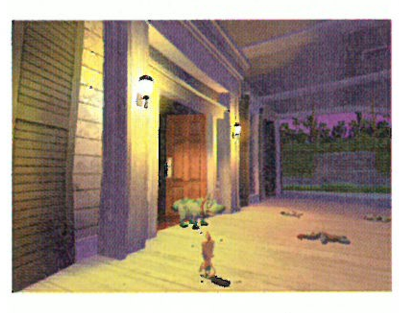
Voodo Vince, aux côtés des titres Rare, vise un public un peu plus jeune sur Xbox, au travers d'un jeu de plate-forme apparemment très classique. Mais en réalité, il est plus pervers qu'il n'y paraît, et ce autant au niveau gameplay qu'au niveau audience visée. En effet, on y assumera le rôle de Vince, une poupée vaudou parvenue à la vie. En même temps qu'elle, toutes sortes de créatures plutôt mauvaises sont parvenues à la conscience. On s'y opposera grâce aux pouvoirs vaudou, qui, comme chacun sait, impliquent pour une poupée de ce type qu'elle s'inflige toutes sortes de châtiments. Vince se foutra donc le feu, se plantera des épingles à la douzaine, etc., afin de se débarrasser de ses ennemis sur lesquels seront projetées ces pratiques. Mini-jeux, véhicules, beaux graphismes et ambiance Nouvelle-Orléans constituent le reste de la formule.








Au total, c'est une trentaine d'attaques Vaudou qui sont prévues. Ici, Vince s'immole par le feu pour que ses adversaires s'enflamment eux aussi.





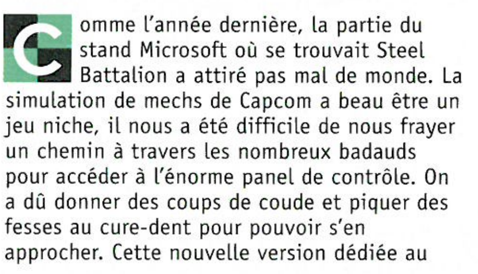
Steel Battalion Line of Contact

Éditeur : Capcom • Développeur : Studio 7 (Japon) • Date de sortie : N.C. • Attente : 8/10 • Jouable Online : OUI





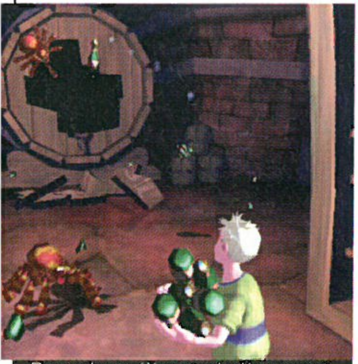
Steel Battalion sur le Net, le kiff ultime.



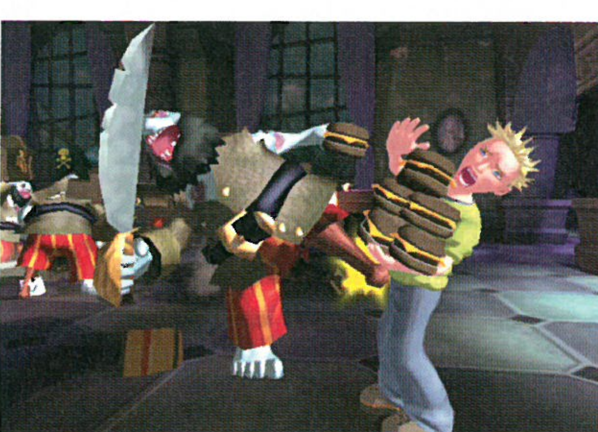
Comme l'année dernière, la partie du stand Microsoft où se trouvait Steel Battalion a attiré pas mal de monde. La simulation de mechs de Capcom a beau être un jeu niche, il nous a été difficile de nous frayer un chemin à travers les nombreux badauds pour accéder à l'énorme panel de contrôle. On a dû donner des coups de coude et piquer des fesses au cure-dent pour pouvoir s'en approcher. Cette nouvelle version dédiée au online permettait à 8 joueurs de s'affronter en team-play. Dans la version définitive, les joueurs pourront utiliser le Xbox Communicator pour communiquer avec leurs coéquipiers ; le moteur de jeu, quant à lui, a subi un léger lifting. Le changement le plus flagrant concerne la distance d'affichage, nettement plus lointaine. La sortie de Steel Battalion Line of Contact est prévue pour cet hiver au pays du Soleil Levant.

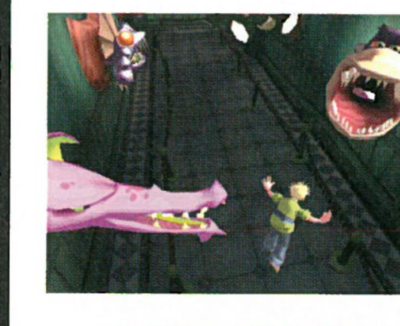
Grabbed by the Ghoulies

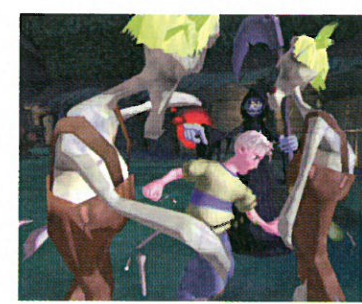
Éditeur : Microsoft Games • Développeur : Rare (Royaume-Uni) • Date de sortie : Fin 2003 • Attente : 6/10 • Jouable Online : OUI

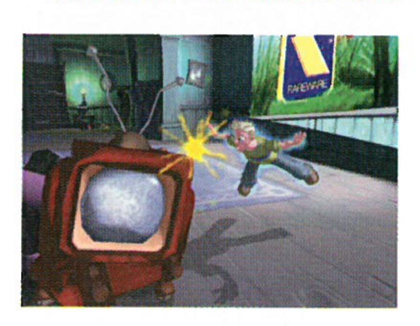


De nombreux éléments du décor seront destructibles, et l'ensemble du jeu ne manque pas de dynamisme.









Le nouveau jeu de Rare était présenté en grande pompe par un Ed Fries très convaincu de son potentiel. Ambiance horreur débile et humour gore, avec un principe très simple : sortir vivant de nombreux niveaux d'une maison hantée. Beat'em up au gameplay ultra accessible, Grabbed by the Ghoulies se joue avec le stick gauche pour bouger, le stick droit pour frapper dans la direction choisie, et un bouton pour se saisir d'un des 100 objets pouvant servir d'arme (du cheeseburger au pot de fleur, en passant par les poêles à frire ou la pile de CD). Saupoudré de puzzles variés, le titre offre une très bonne réalisation et un parti pris réel vers une ambiance bien particulière... mais nous a laissés un peu perplexes quant à la profondeur de son intérêt et surtout sa maniabilité (le coup du stick analogique gauche semble corser l'affaire plus que la simplifier).



Geist

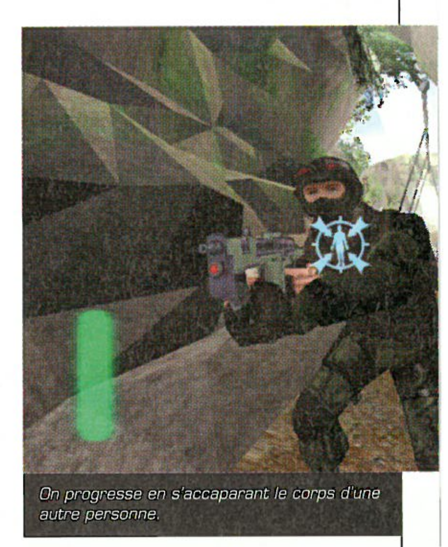
Geist, qui signifie « esprit » en allemand, se rapproche du terme Ghost. Et pourtant, il n'est pas question ici de capturer des fantômes ou de faire de la poterie avec Patrick Swayze. Non, il s'agit plutôt d'un FPS qui bouge plutôt bien et agréable à l'œil, dans lequel on progresse en s'accaparant le corps d'une autre personne, un peu comme dans The Thing, chopant du coup les aptitudes de ladite personne avant d'abandonner sa carcasse. L'équipe de n-Space s'est dernièrement « illustrée » sur Duke Nukem : Land of the Babes. Nintendo leur offre un support de choix pour mettre au point un jeu original, dont la progression devrait permettre une chose : éviter une certaine monotonie. On pourra jouer à 4 en écran splitté, buter des créatures répugnantes tout en infiltrant des complexes... pour faire quoi au juste ? Pour en savoir davantage, il faudra attendre que Nintendo communique un peu plus !





Éditeur : Nintendo • **Développeur** : n-Space (États-Unis) • **Date de sortie** : Fin 2003

Attente : 7/10 • **Jouable Online** : NON



On progresse en s'accaparant le corps d'une autre personne.



Télex : *Une récente rumeur fait état d'une conversion de PilotWings sur GameCube. Il semblerait que les développeurs de Factor 5 (Rogue Leader) soient en charge du développement de ce jeu d'aviation/parachutisme. Un titre qui a vu le jour sur N64 mais dont la date de sortie reste inconnue.*

Final Fantasy Crystal Chronicle





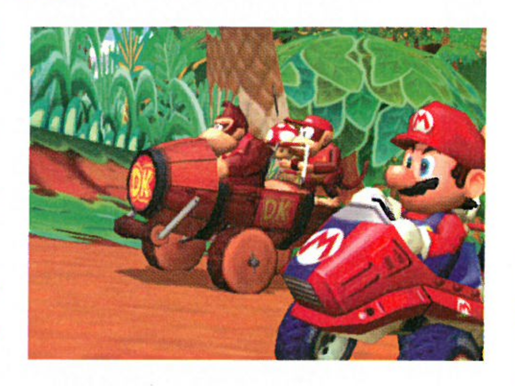
Éditeur : Square Enix • **Développeur** : Game Designers Studio (Japon) • **Date de sortie** : Août 2003 (Japon)

Attente : 7/10 • **Jouable Online** : NON

Contrairement à ce que l'on aurait pu penser, FFCC n'a pas vraiment sa place dans la saga des FF purs, puisqu'il s'agit surtout ici d'assurer un jeu d'action multijoueur compatible avec une connexion pour la GBA. Action-RPG rappelant plus les Secret of Mana que Final Fantasy dont il a pourtant le titre, CC propose des combats en temps réel, avec la possibilité de frapper en faisant des combos ou en chargeant un coup pour libérer des sorts magiques. En connectant la GBA à la GC, on pourra utiliser cette dernière comme manette, mais mieux encore, des infos exclusives s'afficheront sur l'écran de la portable. On ne sait pas encore ce que donnera ce Final au final (ha ha !), mais on ne peut pas dire que les graphismes feront défaut pour attirer le chaland.







Éditeur : Nintendo • Développeur : Nintendo (Japon)
Date de sortie : Fin 2003 • Attente : 8/10 • Jouable Online : NON

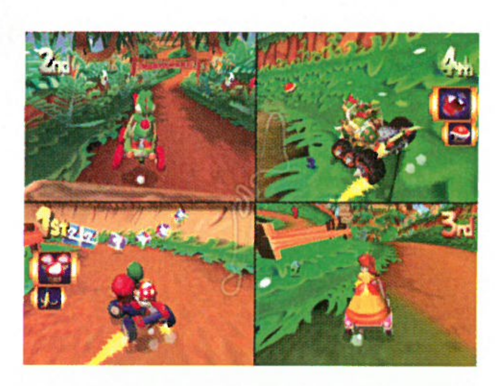


Nous avons enfin pu mettre la main sur une version jouable de MK et nous adonner quelques longues minutes au plaisir du kart sur GameCube. Sans préjuger de quoi que ce soit, ce fut plutôt fun, mais on demande à voir plus en détails !

Mario Kart Double Dash !!

Double sanction

L'inénarrable Mario, véritable figure emblématique de Nintendo au même titre que Zelda, fait une pseudo entrée sur GameCube. Annoncé depuis près d'un an et demi (date de sortie de la console au Japon), avec de nouvelles images, les dernières infos et la possibilité de s'y essayer sur le stand toujours très prisé de Nintendo, Mario Kart : Double Dash !! était l'une des attractions du moment. Comme vous le disait le père Julo dans le numéro du mois dernier, la grande nouveauté de ces courses infernales réside désormais dans les duos que vous allez pouvoir former. Avec un total de 16 personnages, les possibilités sont donc très nombreuses pour constituer le couple idéal. Le premier perso aura la charge de la conduite, tandis que le second s'occupera de balancer les différents items. Comme chacun de ces gais lurons aura ses caractéristiques propres, la possibilité de les intervertir en temps réel ajoutera une dose de fun et pourrait s'avérer déterminante pour mener votre équipage à la victoire.





Jean de La Fontaine aurait-il donné des idées aux développeurs ?

LES PREMIERS SERONT LES DERNIERS

Si la vitesse des karts n'est pas portée au premier plan, ce sont les bonus que vous trouverez en grande quantité qui seront déterminants et pourront interagir sur le classement tant que le drapeau à damier n'a pas été abaissé. En effet, si les montures de tous ces personnages sont assez lentes, les bananes de ralentissement pourront vous faire gagner quelques places « temporaires » au général, les accélérateurs, nombreux sur chaque circuit, vous permettront de rattraper le gros de la troupe, les différentes carapaces explosives enverront vos adversaires dans le décor, les étoiles et autres champignons seront des armes idéales pour dégoter quelques raccourcis... Les bonus sont donc divers et variés et quelques nouveautés cabalistiques seront également de la partie pour que Mario Kart : Double Dash !! apporte son lot de sensations et nous fasse oublier Mario Kart 64. On attend donc la première version jouable (chez nous) avec impatience, puisque seulement 3 circuits étaient disponibles à l'E3, et l'annonce, on l'espère, du mode Multijoueur online.





Télex

Lorsque vous lirez ces lignes, des trillards de Japonais seront en train de se dorer la pilule sur la plage. Dire qu'ils vont rater l'édition spéciale de Dôbutsu no mori+, compatible avec les e-cards, et le futur adaptateur SD Card pour transférer des photos depuis votre appareil numérique.



Metal Gear Solid The Twin Snakes

Remake du premier Metal Gear Solid de la PlayStation, The Twin Snakes a fait un petit effet sur le salon de l'E3. Réveillant une fibre nostalgique encore vibrante, ce titre a attiré bien des regards, curieux de voir à quoi il allait ressembler. Pas de grosses surprises de ce côté-là... The Twin Snakes se veut fidèle au MGS original, et on retrouve, en gros, les mêmes endroits et les mêmes décors, certes remis au goût du jour, mais guère impressionnants vu les standards actuels. Notez que vous pourrez porter le corps de vos ennemis abattus, comme dans MGS 2, et que les cinématiques ont été sérieusement retravaillées. Espérons qu'ils revoient de la même façon les voix en français, ou qu'ils utilisent des sous-titres cette fois...

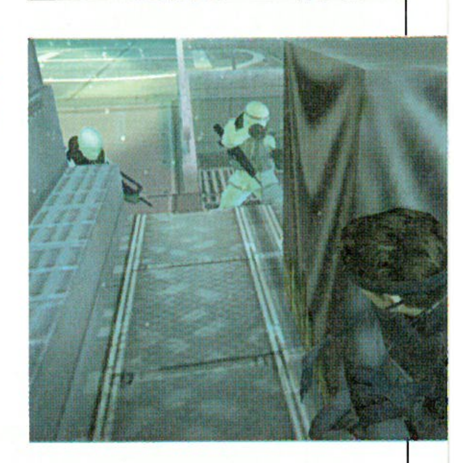




Éditeur : Konami • Développeur : Silicon Knights (Canada) • Date de sortie : Hiver 2003
Attente : 8/10 • Jouable Online : NON



Bien que réservant (a priori) peu de surprises, The Twin Snakes fait certainement partie des jeux les plus attendus sur GC.



Télex : *Le plus grand jeu de toute l'histoire de l'humanité, Tengaimakyo 2 (ou Far East of Eden 2), jeu cultissime de la PC Engine, sera remaké pour la GameCube et la PS2. Sortie prévue le 25 septembre prochain. De quoi se faire dessus pour tous les fans de RPG !*







Éditeur : Nintendo • Développeur : Retro Studio (États-Unis) • Date de sortie : N.C.
Attente : 9/10 • Jouable Online : NON



Metroid Prime 2

On ne sait rien de lui, rien du tout. Une espèce de cinématique venait annoncer avec fracas la mise en chantier d'un jeu nommé Metroid Prime 2, même si ce titre n'est pas encore définitif. Outre cette vidéo très courte, les joueurs étaient invités à visiter le site de Nintendo, pour répondre à un questionnaire concernant l'orientation qu'ils souhaitaient pour ce nouveau volet. On pouvait ainsi voter par exemple pour une plus grande compatibilité avec la GBA, ou demander cette fois un jeu vu de côté, comme un titre d'action classique. Une initiative fort sympathique de la part du constructeur nippon, qui, jusqu'à présent, n'a pas vraiment été réputé pour écouter ses joueurs, préférant même les surprendre à la moindre occasion. Un effort à saluer !



Wario World

Un des personnages les plus « relou » de chez Nintendo a enfin son jeu dédié sur GC. Suivant la tradition des Wario, l'ennemi juré de Mario évolue dans un univers tantôt mignon, tantôt chaotique, à la recherche de son leitmotiv : le pognon ! Après la construction de son château, une gemme noire transforme toutes ses pierres précieuses en monstres. Presque aussi avide d'argent que Greg et Picsou, Wario va donc enchaîner les niveaux (qui sont vraiment gigantesques) pour retrouver ses pièces d'or et autres richesses éparpillées un peu partout dans le monde. Au programme, de la plate-forme bien sûr, mais aussi des énigmes pas trop casse-tête. Agréable à jouer et surtout ultra-maniable, le titre promet de bons moments. À noter aussi qu'il sort en Europe avant le reste du monde. La classe !



Éditeur : Nintendo • Développeur : Treasure (Japon) • Date de sortie : 20 juin 2003 • Attente : 6/10 • Jouable Online : NON

Le sourire malsain de Wario dénote bien son avidité !

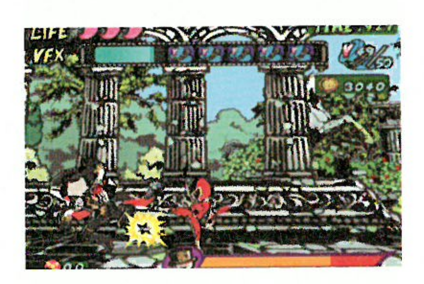


Graphiquement, les développeurs de Treasure (Ikaruga) ont fait du bon boulot.

Télex : ESPionage est un jeu d'action qui sort de l'ordinaire avec l'utilisation de nombreux pouvoirs psychiques en plus des armes « conventionnelles ». En effet, votre personnage pourra se servir de télékinésie, de pyrokinésie, de la vue « aura »... pour combattre les différents ennemis. Le scénario suivra-t-il ?

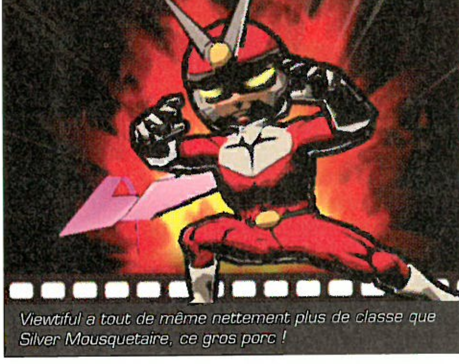






Éditeur : Capcom • Développeur : Capcom (Japon) • Date de sortie : Novembre 2003 • Attente : 7/10 • Jouable Online : NON

Viewtiful Joe



Viewtiful a tout de même nettement plus de classe que Silver Mousquetaire, ce gros porc !

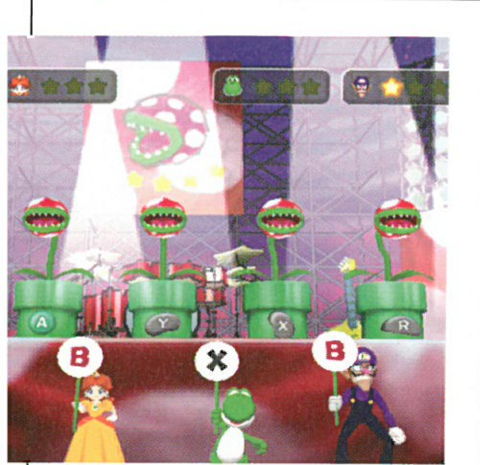


En augmentant la vitesse, on obtient des effets impressionnants à l'écran.

Cette année, Capcom a décidé de nous régaler avec des designs novateurs. Parmi tous ceux que l'on a pu voir, c'est Viewtiful Joe qui remporte le prix du style le plus original. En revanche, le gameplay est des plus banals. On bastonne tout ce que l'on voit à l'écran et on avance. Toutefois, l'utilisation des gâchettes du paddle pour ralentir ou accélérer le temps est bien exploitée. D'ailleurs, chaque gâchette se révèle indispensable et demande un minimum de maîtrise à l'heure d'affronter les divers boss (qui, au passage, possèdent aussi un design complètement débile, donc irrésistible). Quelques minutes la manette en main ont suffi pour nous convaincre du potentiel du titre !

Mario Party 5

Éditeur : Nintendo • Développeur : Nintendo (Japon) • Date de sortie : Premier semestre 2004
Attente : 7/10 • Jouable Online : NON





La formule Mario Party ne devrait pas être bouleversée mais proposera son lot de nouveautés.

C'est marrant, mais j'ai découvert Mario Party il y a quelques semaines seulement... Ce jeu est complètement génial, je suis devenu un vrai fan ! À condition d'avoir souvent des potes sous la main, vous devez absolument y jouer ! Bref, tout ça pour dire que Nintendo a dévoilé le cinquième épisode de la série, et ce dernier s'annonce franchement blindé. Cette fois, vous pourrez en effet participer à 60 nouveaux mini-jeux différents ! Comme avant, on aura droit au 2 VS 2 et au 3 VS 1, mais il sera également possible de se mettre à 4 ensemble pour se mesurer à Bowser dans certaines épreuves. La classe. On y trouvera également de nouveaux personnages, tandis que le rythme du jeu sera considérablement amélioré. Bref, je suis super aux anges et je suis sûr qu'il y en a quelques-uns parmi vous qui me comprennent... Hein ?





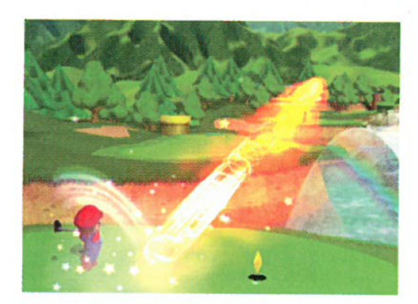
Mario Golf Toadstool Tour

Éditeur : Nintendo • Développeur : Camelot (Japon) • Date de sortie : Fin 2004
Attente : 6/10 • Jouable Online : OUI





Alors que Sony a décidé de bouder notre continent en ne sortant Everybody's Golf 3 qu'aux États-Unis (Hot Shot 3) et au Japon (Minna No Golf 3), Nintendo devrait enfin nous proposer son jeu de golf délirant (non montré à l'E3), annoncé il y a déjà de longs mois. Avec des personnages issus de l'univers de Mario (Peach, Luigi, Donkey Kong...), les différents greens vous donneront la possibilité de « putter » à votre manière pour devenir le roi des birdies et autres eagles. La totalité des parcours posséderont des couleurs chatoyantes, des décors plus loufoques les uns que les autres et ne manqueront pas de regorger de pièges pour rendre ce titre des plus sympathiques et fun à jouer. Seul ou à plusieurs, les parties s'annoncent acharnées et réalistes, malgré des effets et des coups un peu spéciaux !





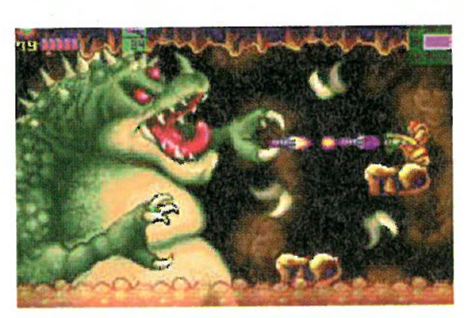


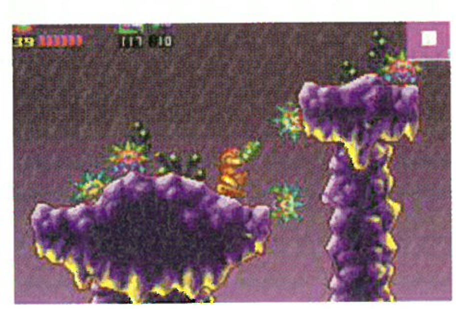
Télex : Vivendi annonce Metal Arms : Glitch in the System pour le mois de novembre. La planète Iron Star sera le lieu de tous les combats robotisés. Dans la carcasse métallique de Glitch, les 50 missions (snipe, énigmes, shoot...) réparties dans 6 environnements s'effectueront à pied ou à bord d'engins de combat. Mouais !



Game Boy Advance

Metroid Zero Mission







Attendu par tous les fans de la série, le nouveau Metroid Zero Mission sur GBA n'était pas jouable sur le stand Nintendo mais uniquement dispo en démo tournante. Au vu des vidéos, on peut cependant deviner plusieurs choses. Premièrement, une nette amélioration des graphismes, même s'ils étaient déjà très honnêtes dans Metroid Fusion. Secundo, ce Metroid donnait l'impression d'avoir affaire non pas à un jeu original mais à un remake. Et plus particulièrement un remake du tout premier volet sur NES. Détail : dans un passage, on peut voir Samus récupérer le « Long Beam », une arme uniquement disponible sur NES. On reconnaît aussi quelques niveaux familiers, ainsi que les musiques, simples remixes de l'original. Alors, vérité ou fausse piste ? Réponse à la sortie du jeu, même si aucune date n'a été annoncée.



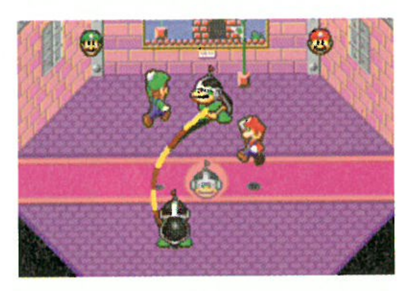


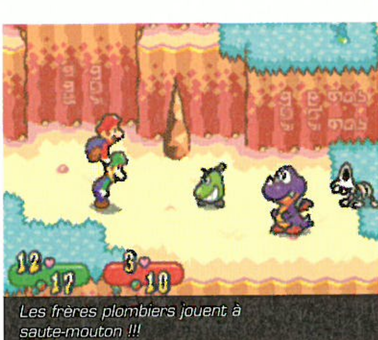
Fort de son succès, Metroid revient en force. Dès cette année ?

Télex : *Plusieurs fois vainqueur des « Summer Xgames » en catégorie freestyle, le très célèbre Travis Pastrana aura prochainement son jeu rien qu'à lui pour faire le cake. MTX : Mototrax featuring Travis Pastrana, édité par Activision, vous permettra de vous la donner grave avec d'autres stars de la terre.*

Mario & Luigi





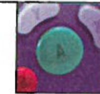


Les frères plombiers jouent à saute-mouton !!!

Éditeur : Nintendo • Développeur : Nintendo (Japon) • Date de sortie : Fin 2003 • Attente : 8/10
Jouable Online : NON

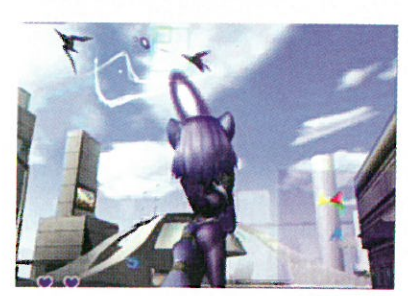
Qu'est-ce qui est plus fort qu'un Italien ? Deux Italiens, of course !!! Mario & Luigi sera un RPG qui vous permettra de diriger séparément ou à l'unisson les deux frères moustachus pour résoudre des énigmes de progression. Mais ne vous y méprenez pas en visionnant les clichés du jeu : il s'agira d'un soft qui se pratiquera exclusivement en solo et non en multijoueur. Bien évidemment, l'aspect « aventure » de M&L se verra régulièrement ponctué d'éternelles phases de plate-forme, mais également de séquences de tests de réflexes fort originales. Graphiquement, le titre fait très bonne impression avec ses couleurs chatoyantes et son esthétisme bon enfant. Au final, on devrait donc se retrouver avec un soft atypique au concept explosif !

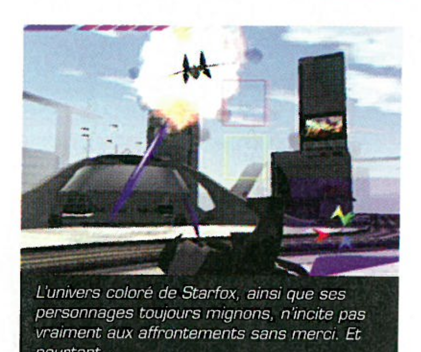




Starfox 2

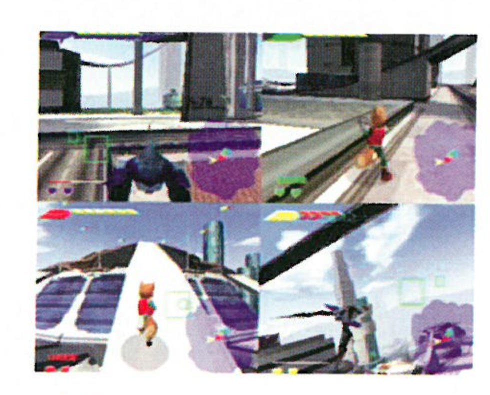






L'univers coloré de Starfox, ainsi que ses personnages toujours mignons, n'incite pas vraiment aux affrontements sans merci. Et pourtant...

Éditeur : Nintendo • Développeur : Namco (Japon) • Date de sortie : N.C.
Attente : 5/10 • Jouable Online : NON





Développé par l'équipe de Namco responsable des Ace Combat, Starfox 2 promettait d'être un jeu de tir particulièrement détonant. Vous pouvez y piloter des engins volants, bien sûr, mais pas seulement. Ainsi, au sol, des tanks vous attendent, et les affrontements sol-air donnent naissance à des ballets guerriers particulièrement originaux. Seulement voilà, Starfox, pour ce que l'on a pu en voir (une démo multijoueur) est tout sauf impressionnant graphiquement. Les séquences au sol, avec les personnages qui courent, faisaient particulièrement mal aux yeux... En poussant le concept d'affrontements « hybrides » un peu plus loin, et en soignant le gameplay de ce titre, le développeur japonais peut tirer son épingle du jeu.

Pikmin 2



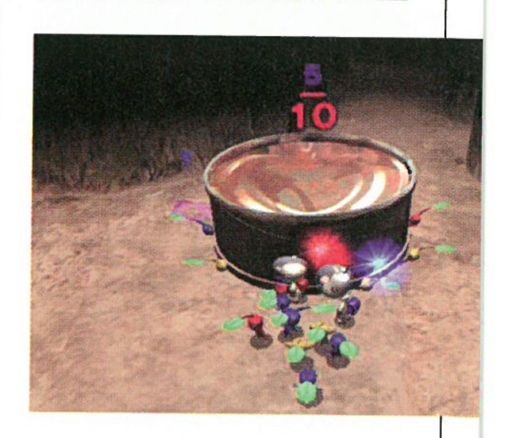


Tandis qu'Angel et Gollum échangeaient encore des mandales via ICQ à propos de Pikmin, Nintendo présentait une version jouable du « 2 » à l'E3. Première nouveauté, le spray. Olimar et son ami un peu bête pourront ainsi utiliser du gaz violet qui paralyse les ennemis, ou un spray rouge qui booste les Pikmin. Pour se recharger en gaz, les Pikmin devront « capturer » des fruits pour les traiter dans leur soucoupe. On trouvera aussi un mode Deux joueurs qui nous a semblé des plus simplistes. Il n'est pas possible d'y planter de nouveaux Pikmin, et les joueurs doivent coopérer pour terminer un niveau, sans que les épreuves soient vraiment nombreuses. On se trouve surtout en présence d'une évolution plutôt que d'une révolution. Espérons que cette première impression soit fausse...

Éditeur : Nintendo • Développeur : Nintendo (Japon) • Date de sortie : 28 octobre 2003 (États-Unis)
Attente : 8/10 • Jouable Online : NON



Le pote d'Olimar pourra se débrouiller seul dans son coin, mais on ne sait pas vraiment à quoi cela servira...



Télex : *Après Qui veut gagner des millions, Le maillon faible et d'autres jeux télévisés bien débiles, c'est au tour de Denis Brogniart de voir son prime time développé en jeu vidéo. En effet, Fear Factor : Unleashed (titre provisoire) devrait se trouver dans les bacs en 2004. Nous sommes curieux du résultat !*

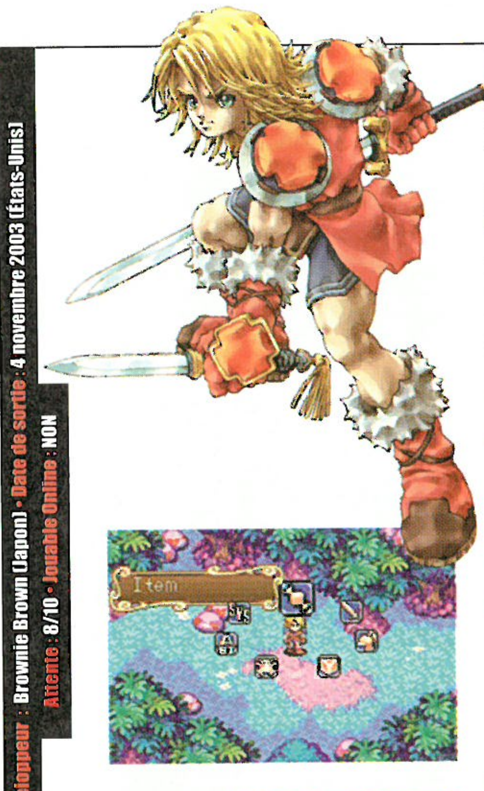


Game Boy Advance





Les graphismes charmants de la série sont encore de mise sur la version GBA.





Sword Of Mana

Éditeur : Square Enix • Développeur : Brownie Brown (Japon) • Date de sortie : 4 novembre 2003 (États-Unis)
Attente : 8/10 • Jouable Online : NON

Avant le succès mondial de Secret of Mana, sur Super Nintendo, était sorti Seiken Densetsu sur GB. Prénommé Final Fantasy Adventure en France, ce clone de Zelda connaît désormais une remise à niveau sur GBA. Outre le fait que les graphismes soient incomparablement plus beaux, on notera le retour du célèbre menu tournant qui ravira les habitués de la série.
La démo en elle-même n'était pas très longue, juste le temps pour nous d'apprendre que le héros, suite à une diffamation, est enfermé en prison. Là, il devient « esclave de combat » et parvient à s'enfuir, non sans mal. En pleine nature, il tombe sur une jeune fille en détresse, qui, après avoir été sauvée, accompagne le héros à Topple Town. Une démo courte, juste de quoi se rendre compte que le scénario original a été remanié avec brio.

Télex : *Curse : The Eye of Isis fait partie des prochains titres de Wanadoo. Ce jeu d'action/aventure met en scène deux archéologues qui devront résoudre certaines énigmes en plein cœur de l'Égypte ancienne. Annoncé pour le mois de mai, Curse sortira finalement en septembre sur l'ensemble des plates-formes.*





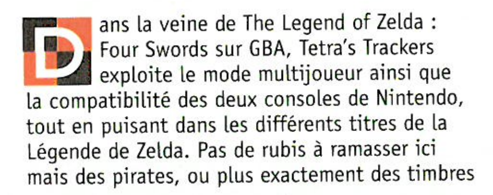


Éditeur : Nintendo • Développeur : Nintendo (Japon) • Date de sortie : N.C. • Attente : 7/10 • Jouable Online : NON

The Legend of Zelda Tetra's Trackers



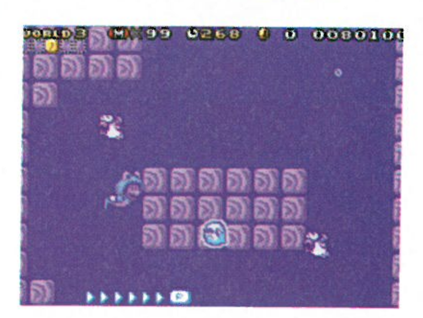




Dans la veine de The Legend of Zelda : Four Swords sur GBA, Tetra's Trackers exploite le mode multijoueur ainsi que la compatibilité des deux consoles de Nintendo, tout en puisant dans les différents titres de la Légende de Zelda. Pas de rubis à ramasser ici mais des pirates, ou plus exactement des timbres à l'effigie des pirates. Ces derniers sont à récolter dans un ordre précis, en respectant les sages indications de Miss Tetra et en se référant aux infos distillées par la carte de l'île. Un peu de stratégie, quatre versions différentes de Link et des persos issus de The Wind Waker, et zou, en avant la compagnie !

Game Boy Advance

Super Mario Advance 4





Le titre promet des environnements variés.

Éditeur : Nintendo • Développeur : Nintendo (Japon) • Date de sortie : Septembre 2003
Attente : 7/10 • Jouable Online : NON





Bon, pour resituer le débat, sachez que Super Mario Advance 4 sur GBA ne sera pas un épisode inédit mais une adaptation du dernier volet de la saga du célèbre plombier sorti sur NES (Super Mario Bros 3). Bien entendu, sur la portable 32 bits, le soft bénéficie d'un petit lifting esthétique ainsi que de stages supplémentaires (en utilisant l'E-Card de Nintendo). Sinon, aucune surprise conceptuelle à l'horizon : il s'agit toujours d'un soft de plate-forme pur et dur, avec moult pièces d'or à récolter et une tripotée d'ennemis à aplatir à la force des cuisses. Bref, le soft ne devrait rien nous offrir de particulièrement révolutionnaire, et ce même si jouer à un épisode de Mario ne se refuse guère. Et ça, Nintendo semble l'avoir bien compris... Quelle classe !

Boktai

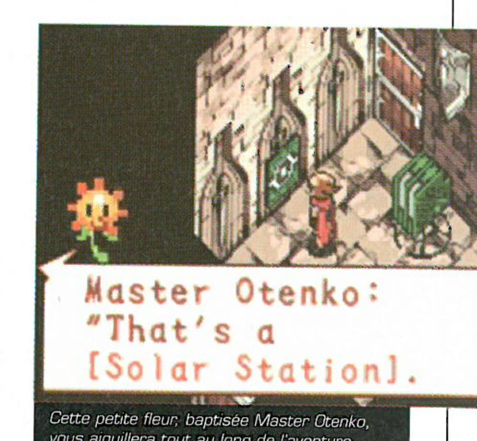




Sur Game Boy Advance, le jeu le plus incroyable jamais imaginé se nomme Boktai et a émergé du cerveau d'Hideo Kojima, créateur de MGS. Son aspect révolutionnaire, Boktai le puise dans sa puce à UV intégrée à la cartouche. Un capteur permettant de comptabiliser l'éclat du soleil et de stocker son énergie. Pourquoi ? Tout simplement pour booster votre « désintégrateur » de vampires... qui, eux, n'aiment que très moyennement ce fameux astre étincelant.

On commence donc par régler son fuseau horaire, sa ville, et zou, c'est parti pour une chasse à la lumière. Kojima voulait faire sortir les joueurs, les obliger à se renseigner sur la météo, à se sentir concernés par le climat ici indispensable au bon déroulement de l'aventure. Efficace. Petit détail amusant, Boktai (très bien réalisé dans l'ensemble) intègre de nombreuses voix digitalisées, le héros étant même doublé par la voix de Solid Snake. Classe. The Sun is in your hand !

Éditeur : Konami • Développeur : Konami C.E.J. (Japon) • Date de sortie : N.C.
Attente : 8/10 • Jouable Online : NON



Cette petite fleur, baptisée Master Otenko, vous aiguillera tout au long de l'aventure.



Lorsque vous aurez ramené le cercueil d'un vampire, il vous faudra utiliser le soleil pour l'annihiler définitivement.

Télex : L'édition 2004 de Tiger Woods PGA Tour sera disponible à l'automne. Avec 7 nouveaux parcours (portant le total à 19), de nouveaux golfeurs et un nombre considérable de modes de jeu, cette simulation fera une nouvelle fois honneur à ce sport. Espérons que le système de précision soit revu correctement.



Téléphones compatibles: Alcatel, LG, Motorola, Nokia, Panasonic, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, SonyEricsson, Trium... Détails: www.persomobiles.fr.

POUR CHANGER VOTRE SONNERIE: appelez le **0899 700 907**, entrez la référence de la sonnerie (ex: 56072), le n° du téléphone... cela prend à peine 2 minutes!
PLUS DE SONNERIES: Par exemple: ✚**30 Reggae**..1563. Vous pouvez choisir parmi 30 autre sonneries Reggae en appelant le **0899 700 907** et en saisissant la référence 1563.
CATALOGUE COMPLET: Des milliers d'autres sonneries par téléphone au **0899 700 907**, ou minitel **3617 PERSOMOBILES**, web www.**persomobiles.fr** ou wap **wap**.persomobiles.fr.



La plupart des téléphones récents utilisent des sonneries polyphoniques: vous entendez le **vrai son des instruments**, et les mélodies sont accompagnées d'une **véritable orchestration** (ex: piano / basse / batterie). Exclusif : toutes les sonneries de persomobiles seront automatiquement téléchargées en mode polyphonique si votre téléphone est compatible.
Téléphones polyphoniques: **Alcatel** 511 512 525 715 **Ericsson** T300 T302 T310 P800 P802 **LG** 7000 7200 **Motorola** C330 C333 C336 C350 T720 **Nokia** 3510 3510i 3650 5100 6100 6200 6610 6650 6800 7210 7250 7650 **Orange** SPV **Panasonic** GD67 GD87 **Sagem** myX-5 myX-6 **Samsung** S100 T100 V200 S300 T400 A800 **Siemens** C55 S55 **Toshiba** TS21i...

LE TOP
- Coca Cola 2003-Chihuahua ... 54121
- In da club ... 54158
- 8 mile-Lose yourself ... 55215
- La soupe aux choux ... 56040
- Bump bump bump ... 54113
- Le flic de Beverly Hills ... 56076
- Dr. Hannibal ... 54123
- Satisfaction ... 54114
- Les bronzés font du ski ... 56948
- Mission Impossible ... 56635
- Hey sexy lady ... 54388
- Plantation ... 55128
- L'exorciste ... 56740
- Live is life ... 54485
- Le parrain ... 56072
- Cry me a river ... 54177
- 1er gaou ... 56485
- Matrix-Wake up ... 55763
- Ghost ... 54095
- La beuze-Le frunkp ... 55210
- Paris latino ... 55162
- Art de rue ... 55607
- Les Simpsons ... 56615
- Ma liberté de penser ... 54315
- Amélie Poulain ... 56633
- Dernière danse ... 54382
- Belsunce breakdown ... 56612
- Jenny from the block ... 55131
- Without me ... 56143
- Marie ... 55818
- ✚ Le Top 20 permanent ... 1599

RAP / RNB
- 03 Bonnie and Clyde ... 55305
- 113 fout la merde ... 55604
- 1m73, 62 Kg ... 56078
- 5.9.1 ... 56303
- À demi nue ... 56101
- Addictive ... 55021
- All I have ... 55454
- Always on time ... 55881
- Another day in paradise ... 56083
- Apocalypse flow ... 55042
- Are you ready ... 55017
- Are you that somebody ... 55687
- Art de rue ... 55607
- Assassin de la police ... 55299
- Assez ... NEW 54410
- Au nom de la rose ... 56494
- Avec classe ... 55024
- Avoir des potes ... 55289
- Bad boy for life ... 56086
- Bad boys de Marseille ... 55945
- Bad intentions ... 55606
- Beautiful ... NEW 54511
- Because I got High ... 56971
- Belsunce breakdown ... 56612
- Big up ... NEW 54538
- Bills, bills, bills ... 55884
- Bisso na bisso ... 55398
- Black suits comin' ... 55567
- Block party ... 55777
- Bomba 2002 ... 56302
- Boom boom ... 55051
- Boy, I need you ... NEW 54324
- Break ya neck ... NEW 54378
- Bump bump bump ... 54113
- Business ... 55939
- California Love ... 54245
- Cendrillon du ghetto ... 56622
- Changes ... 54247
- Cleaning out my closet ... 55672
- Clint Eastwood ... 56644
- Come with me ... 56691
- Destinée ... 55037
- Diamant noir ... 55775
- Dilema ... 55917
- Don't know what to tell ya ... 55496
- Don't mess with my man ... 54190
- Dr. Hannibal ... 54123
- Du rire aux larmes ... 56080
- Elle donne son corps avant son nom ... 55609
- Enfants du ghetto ... 55077
- Ensemble ... 55473
- Family Affair ... 56799
- Family portrait ... NEW 54510
- Foolish ... 56315
- Forgot about Dre ... 54249
- Freestyler ... 55582
- Frotti-frotta ... 55474
- Full moon ... 56313
- Funky cops-Let's Boogie ... 55898
- Gangsta's Paradise ... 56685
- Give me the light ... 54070
- Gravé dans la roche ... NEW 54495
- Guatanamo ... NEW 54535
- Hey ma ... 55196
- Hey sexy lady ... NEW 54388
- Hidden agenda ... 54170
- I believe I can fly ... 55715
- I Can ... 54138
- I got 5 on it ... 56689
- I know what you want ... NEW 54373
- I need a girl ... 56301
- I'll be missing you ... 55430
- I'm gonna be alright ... 55572
- If I could go ... 54248
- In da club ... 54158
- Je danse le mia ... 56145
- Jenny from the block ... 55131
- Keep this fire burning ... 54153
- Killing me softly ... 56362
- L'âme soeur ... NEW 54488
- La playa ... 55377
- La tribu de Dana ... 56473

RAP / RNB (suite)
- La vengeance aux deux visages ... NEW 54457
- Laisse pas trainer ton fils ... 55612
- Le bilan ... 55954
- Le mur du son ... NEW 54497
- Le son des bandits ... 56054
- Ma Benz ... 55287
- Make it clap ... NEW 54384
- Match nul ... NEW 54501
- Mesmerize ... NEW 54321
- Miss california ... 56646
- Nuff Respect ... 56487
- Oh boy ... 55923
- One minute man ... 55885
- Petit frère ... 55610
- Pris pour cible ... 55955
- Promise ... NEW 54527
- Qu'est-ce tu fous cette nuit ... 54116
- Qui est l'exemple ... 56906
- Qui veut la peau de mon Crew ... 55288
- R n'b 2 rue ... 56621
- Real slim shady ... 56618
- Regulate ... 56693
- Ring ding dong ... 54244
- Rock Superstar ... 56686
- Scandalous ... NEW 54492
- Sing for the moment ... NEW 54520
- Stan ... 56634
- Still D.R.E. ... 54246
- Street life ... 55499
- Strength of a woman ... NEW 54539
- Survivor ... 56637
- The boy is mine ... 56099
- The next episode ... 56632
- The truth ... NEW 54513
- This i promise u ... NEW 54542
- Through the rain ... 55036
- Tout le monde le fait ... NEW 54534
- Trop 2 peine ... 54206
- Tu me plais ... 55623
- U remind me ... 56770
- U-turn ... 55653
- Une femme avec une femme ... 54154
- Walking away ... 56619
- We need a resolution ... 56085
- What's love ... 56047
- What's your flava ... 55910
- Without me ... 56143
- Yeah you know it ... NEW 54487
- ✚ 220 Rap! ... 1554

POP / ROCK
- A thousand miles ... 56474
- Aces high ... NEW 54407
- Africa ... 55956
- All apologies ... 54141
- All of my love ... NEW 54413
- All the things she said ... 55136
- Another one bites the dust ... 55113
- Asche zu asche ... NEW 54314
- Back in black ... NEW 54392
- Bad boy ... NEW 54455
- Ball and biscuit ... NEW 54335
- Basket Case ... 55791
- Beat it ... NEW 54278
- Beautiful ... NEW 54379
- Billie Jean ... 56202
- Black Celebration ... 55699
- Black dog ... NEW 54414
- Black or white ... 55711
- Blackened ... 54134
- Bohemian rhapsody ... 54151
- Boys don't cry ... 55124
- Brick shithouse ... NEW 54328
- By the way ... 56555
- Californication ... 56760
- Can't stop ... 54205
- Can't stop loving you ... 55221
- Clocks ... NEW 54312
- Close to me ... 55141
- Cocaïne ... 56940
- Come as you are ... 55713
- Come undone ... NEW 54430
- Complicated ... 55764
- Creep ... 56329
- Cry me a river ... 54177
- Dirty Diana ... NEW 54279
- Du hast ... 55281
- Enter sandman ... 55654
- Every breath you take ... 55817
- Every you every me ... NEW 54282
- Everything I Do ... NEW 54519
- Fear of the dark ... NEW 54408
- Feel ... 55151
- Flash Dance-She is a maniac ... 55149
- Freedom ... NEW 54458
- Girls ... 54257
- Happy? ... NEW 54525
- Hard as a rock ... 55301
- Hell bells ... 55273
- Hello ... NEW 54228
- Highway to hell ... 55688
- Hotel California ... 56765
- How you remind me ... 56559
- Hunter ... NEW 54401
- I drove all night ... NEW 54306
- I want your sex ... NEW 54460
- I'd do anything ... NEW 54431
- I'll be yours ... NEW 54285
- I'm with you ... NEW 54515
- Ich will ... NEW 54385
- If you're not the one ... NEW 54399
- Imitation of life ... NEW 54427
- In the end ... 54219
- In too deep ... 55782
- Just like a pill ... 55044

POP / ROCK (suite)
- Ka-ching ! ... 54232
- Karma police ... 55280
- Kashmir ... NEW 54415
- Killing in the name ... 55292
- Last night ... NEW 54474
- Life on mars? ... 55461
- Lifestyles of the rich and famous ... NEW 54405
- Like I love you ... 55008
- Lithium ... 54146
- Live is life ... NEW 54485
- Man on the moon ... NEW 54428
- Maria Maria ... 55595
- Master of puppets ... 54132
- Midas touch ... NEW 54532
- Miss you ... 55852
- Mobscene ... NEW 54490
- Moby Dick ... NEW 54416
- Move your Feet ... NEW 54390
- My december ... 54220
- New born ... 54137
- New year's day ... 56763
- Nikita ... NEW 54456
- Nothing else matters ... 54135
- Objection ... 55780
- Ojos asi ... NEW 54540
- One ... NEW 54524
- Paint it black ... 55750
- Peace sells ... NEW 54420
- Plasticine ... NEW 54284
- Points of authority ... 54221
- Raining blood ... NEW 54432
- Ramble on ... NEW 54417
- Rape me ... 55349
- Riders on the storm ... NEW 54512
- Run to the hills ... NEW 54409
- Russians ... NEW 54467
- Seven nation army ... NEW 54334
- Shattered Dreams ... NEW 54504
- Silent running ... NEW 54506
- Sk8er boi ... 54159
- Slave to love ... NEW 54500
- Smells like teens spirit ... 55340
- Smoke on the water ... 55427
- Smooth crimal ... NEW 54280
- Somewhere I belong ... 54222
- Sonne ... NEW 54374
- Sorry seems to be the hardest ... 55475
- Sotto i raggi del sole ... NEW 54516
- Sound of the underground ... NEW 54386
- Stairway to heaven ... 56790
- Stardust ... NEW 54478
- Still loving you ... 56786
- Still waiting ... NEW 54433
- Stole ... 54129
- Summer song ... NEW 54412
- Sunday bloody sunday ... 56762
- Sunrise ... NEW 54543
- Take you there ... NEW 54313
- Tangerine ... NEW 54418
- Thank you ... NEW 54402
- The bitter end ... NEW 54283
- The call of Ktulu ... 54133
- The one ... NEW 54383
- The power of love ... NEW 54310
- The rock show ... 55692
- The unforgiven ... 54136
- The wicker man ... NEW 54406
- Thriller ... NEW 54277
- Thunderstruck ... NEW 54393
- TNT ... NEW 54394
- To the one I love ... NEW 54429
- Trashed ... NEW 54544
- Trouble ... NEW 54397
- Turn me on ... NEW 54533
- Wake me up before you go go ... NEW 54470
- Wake up call ... NEW 54509
- We are the champion ... 56764
- We are the world ... 55085
- We want peace ... NEW 54528
- Whole lotta love ... NEW 54419
- With my own two hands ... 54161
- With or without you ... 55655
- Year 3000 ... NEW 54389
- Yellow ... NEW 54398
- Yesterday ... 56913
- You rock my world ... 56800
- ✚ 440 Pop/Rock! ... 1561

ROCK FRANÇAIS
- Apologie ... 54047
- Ça c'est vraiment toi ... 56120
- Cendrillon ... 56122
- Clandestino ... 56179
- Dernière danse ... NEW 54382
- Du soleil à la toque ... NEW 54546
- J'ai demandé à la lune ... 56096
- J'y suis j'y reste ... 55229
- Je fume pu d'shit ... 55298
- Jeune et con ... 55779
- L'aventurier ... 56097
- La bombe humaine ... 56121
- Lambé an dro ... 54048
- Le chemin ... 55056
- Le grand secret ... 54176
- Le vent nous portera ... 56769
- Mala Vida ... 56178
- Manu chao ... NEW 54391
- Mao boy ... 55573
- Réveille-toi ... NEW 54482
- Salut à toi ... 54033
- Superstar ... NEW 54331
- Sur la Route ... NEW 54493
- Tostaky ... 54054
- Tout le monde me dit ... NEW 54395
- Tu vois loin ... NEW 54403
- Un homme pressé ... 55391
- Un jour en France ... 56383
- ✚ 80 Rock Français ... 1548

VARIÉTÉS
- 3ème sexe ... NEW 54461
- À 17 ans ... NEW 54541
- À 20 ans ... 55310
- À nos actes manqués ... NEW 54275
- Alexandrie Alexandra ... 56222
- Aline ... 55827
- Aller plus haut ... 56457
- Allumer le feu ... 56228
- Alors on se raccroche ... NEW 54327
- Amélie m'a dit ... NEW 54299
- Au soleil ... 56300
- Bambino ... 55659
- C'que t'es belle ... NEW 54376
- Cassé ... 54147
- Ces soirées la ... 55734
- Cette année là ... 56396
- Changer ... NEW 54404
- Chanson pour l'auvergnat ... 56482
- Couleur menthe à l'eau ... 56230
- Cum cum mania ... 56297
- Des mots qui résonnent ... 55134
- Dès que le vent soufflera ... 54197
- Désenchantée ... 56214
- Donne moi le temps ... NEW 54411
- Douce France ... 55034
- Du rhum des femmes ... 55721
- Elisa ... 55720
- Elle a les yeux revolver ... 54186
- Embrasse ... 54174
- En apesanteur ... 55549
- Enfin on plait aux filles ... NEW 54387
- Entre nous ... 55456
- Envole-moi ... NEW 54276
- Fan ... NEW 54356
- Gigi l'amoroso ... NEW 54264
- Humaine ... NEW 54316
- Hymne à l'amour ... 54013
- I'm alive ... 55730
- Il suffira d'un signe ... 55095
- Immortelle ... 55709
- Innamoramento ... 56411
- Itsi bitsi petit bikini ... NEW 54262
- J'ai besoin d'amour ... 55738
- J'ai encore rêvé d'elle ... 55615
- J'attends l'amour ... 56123
- J'en ai marre! ... 54111
- Jardin secret ... NEW 54514
- Je l'aime à mourir ... 56081
- Je marche seul ... 55880
- Je ne veux pas travailler ... 56185
- Je sais où aller ... NEW 54424
- Je suis malade ... NEW 54463
- Je t'aime ... 55378
- Je t'aime mélancolie ... 55386
- Je te donne ... 55319
- Je te retrouve un peu ... NEW 54496
- KKOQQ ... 56075
- L'agitateur ... 56074
- L'aigle noir ... 55690
- L'amour est un soleil ... NEW 54318
- L'été indien ... 56092
- La beuze-Le frunkp ... 55210
- La cancoillote ... 54017
- La chanson con ... 55033
- La complainte de la butte ... 55132
- La fille d'Avril ... 55147
- La fille du coupeur de joints ... 55803
- La noyée ... NEW 54304
- La solitudine ... NEW 54489
- Laisse-moi ... 54099
- Le lion est mort ce soir ... 55125
- Le paradis blanc ... 55058
- Le petit bonhomme en mousse ... 55629
- Les démons de minuit ... 56215
- Les lacs du Connemara ... 55331
- Les rois mages ... 56811
- Les sucettes à l'anis ... 56027
- Libertine ... 56212
- Ma liberté de penser ... NEW 54315
- Manhattan-Kaboul ... 56312
- Marie ... 55818
- Marseille ... NEW 54426
- Mélissa ... 55706
- Millésime ... 56939
- Mister Renard ... 56128
- Mistral gagnant ... 54200
- Moi Lolita ... 55523
- Mon amant de St-Jean ... 55545
- Monts et merveilles ... NEW 54530
- Morgane de toi ... 54201
- Musique ... 55736
- Né en 17 à Leidenstadt ... NEW 54272
- Ne reviens pas ... 55452
- Noir c'est noir ... 56226
- Nuit magique ... NEW 54459
- On va s'aimer ... 55622
- Paris latino ... 55162
- Paroles paroles ... 55660
- Partenaire particulier ... 55702
- Pas de temps à perdre ... NEW 54483
- Pas maintenant ... NEW 54396
- Petite Marie ... 55117
- Plus que tout au monde ... NEW 54508
- Pour que tu m'aimes encore ... NEW 54309
- Pourvu qu'elles soient douces ... 55841
- Pourvu que ça dure ... 55228
- Quand la musique est bonne ... NEW 54471
- Que je t'aime ... 56225
- Que tu reviennes ... NEW 54425
- Quelqu'un m'a dit ... 55199
- Quelque chose de Tennessee ... NEW 54465

VARIÉTÉS (suite)
- Quitte ou double ... NEW 54258
- Regarde Moi ... 55291
- Respire ... 54189
- Rêver ... 55836
- Rosso relativo ... 54204
- S'il suffisait d'aimer ... NEW 54307
- Salma ya salama ... NEW 54263
- Sang pour sang ... 55883
- Sans contrefaçon ... 56213
- Savoir aimer ... 55773
- Sensualité ... 55360
- Soledad ... NEW 54507
- Souvenirs souvenirs ... NEW 54480
- Sur un air Latino ... NEW 54529
- Tchiki Boum ... NEW 54476
- Tchouk tchouk musik ... NEW 54475
- Tempête ... NEW 54300
- Ti amo ... 55568
- Tournent les violons ... 55626
- Tranquille Émile ... NEW 54484
- Tu trouveras ... 56035
- Un enfant de toi ... 56077
- Une belle journée ... 56095
- Vivo per lei ... NEW 54320
- Vivre la vie ... NEW 54466
- Vivre pour le meilleur ... 55601
- Y'a d'la joie ... NEW 54479
- Y'a une fille qui habite chez moi ... 54031
- ✚ 450 Variétés! ... 1564

COMÉDIES MUSICALES
- Autant en emporte le vent-Tous les hommes ... 55307
- Avoir une fille ... 55862
- Belle ... 56109
- L'envie d'aimer ... 55603
- Les demoiselles de Rochefort ... NEW 54325
- Les rois du monde ... 56512
- ✚ 10 Comédies musicales! ... 1574

DANCE / ELECTRO
- 1, 2, 3 ... NEW 54291
- 2 times ... 56153
- Aerodynamic ... 56613
- American life ... NEW 54294
- Around the world ... 56116
- Asereje ... 55571
- Axe-Make Luv ... NEW 54355
- Barbie Girl ... 56114
- Blue ... 56497
- Boys, boys, boys ... 56001
- Breathe ... 54149
- Burnin' ... 54119
- Cheeky song ... 54036
- Children ... 56168
- Clandestine ... NEW 54303
- Connected ... NEW 54481
- Da funk ... 54120
- Daddy DJ ... 56642
- Dans ce monde ... NEW 54526
- David ... NEW 54522
- Délirio ... 55918
- Digital love ... 55698
- Dreams ... 55431
- Freed from desire ... 56146
- Fresh ... 55481
- Friday night forever ... NEW 54545
- Frozen ... NEW 54293
- Get the party started ... 56065
- Gimmie, gimmie, gimmie ... 56956
- Harder, better, faster, stronger ... 54118
- He not in ... NEW 54518
- I begin to wonder ... 55911
- I'm proud ... NEW 54302
- I'm sorry ... NEW 54469
- In my heart ... NEW 54326
- Indie walk ... 55014
- Insomnia ... 56161
- Kiss my eyes ... NEW 54498
- Kusha las payas ... NEW 54323
- La isla Bonita ... NEW 54296
- Lambada ... 56710
- Like a prayer ... 56063
- Love don't let me go ... 56127
- Meet her at the love parade ... 56156
- Mundian to bach ke ... 54060
- Not gonna get us ... NEW 54332
- Papa m'aime pas ... 54188
- Pop Corn ... 56094
- Ray of light ... NEW 54298
- Re-arrange ... NEW 54537
- Rhythm takes control ... 55276
- Samba Rio de Janeiro ... 55922
- Satisfaction ... 54114
- Shined on me ... 55904
- So much love to give ... NEW 54434
- Supa dupa fly ... 55876
- Superman ... NEW 54523
- Sweet dreams ... 55089
- The beat goes on ... 54035
- The magic key ... NEW 54423
- Tu es foutu ... NEW 54486
- When you look at me ... 55731
- Whenever, Wherever ... 56036
- ✚ 220 Dance! ... 1559

DISCO
- ABC ... 56566
- And the beat goes on ... 56568
- Born to be alive ... 56152
- Celebration ... 56203
- Daddy cool ... 55694
- Don't stop 'til you get enough ... 56574
- Funkytown ... 56200
- Get down saturday night-Get down samedi soir ... 55771
- I will survive ... 56631
- In the navy ... 56018
- Just an illusion ... 55639

Logo vide 23300 · 23586 · 23594 · 23654
23583 · 23437 · 23582 · 23518
23684 · 23589 · 23436 · 23681
23588 · 23575 · 23653 · 23645
23502 · 23882 · 23410 · 23771
23779 · 23772 · 23674 · 23570
23762 · 23524 · 23395 · 23394
23399 · 23786 · 23793 · 23574
23432 · 23438 · 23449 · 23770
23805 · 23801 · 23800 · 23494
23806 · 23804 · 23802

Logo vide : utile pour effacer un ancien logo! 27700

27896 · 27927 · 27906 · 27754

3 LOGOS

POUR CHANGER VOTRE LOGO: appelez le **0899 700 907**, entrez la référence du logo (ex: 23586), le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!
Accès direct à d'autres logos:
✚ Drapeaux des pays 1124 ✚ Sexy 1126
✚ Animaux 1128 ✚ Fêtes/événements 1136
✚ Signes du zodiaque 1148 ✚ Amour 1127
✚ Horreur 1132 ✚ Personnages 1138
Téléphones compatibles: ALCATEL NOKIA SIEMENS...

27708 · 27881 · 27916 · 27918
27871 · 27006 · 27923 · 27976
27874 · 27014 · 27977 · 27715
27963 · 27967 · 27997 · 27842
27925 · 27776 · 27993 · 27920
27885 · 27965 · 27907 · 27751
27970 · 27872 · 27953 · 27741
27841 · 27915 · 27007 · 27010
27999 · 27012 · 27013 · 27996
27956 · 27777 · 27017 · 27983
27752 · 27987 · 27988 · 27930
27826 · 27804 · 27955 · 27706
27974 · 27988 · 27806 · 27004
27774 · 27972 · 27917 · 27893
27713 · 27838 · 27823 · 27858
27962 · 27009 · 27008 · 27729
27015 · 27979 · 27984 · 27899
27962 · 27859 · 27863 · 27016
27843 · 27903 · 27882 · 27873

Pixel 3615: 0,34 €/MN 0899: 1,35 € + 0,34 €/MN (DEPUIS UN TÉLÉPHONE FIXE) 0901: 2,5 CHF/MN 3617: 0,84 €/MN



1, 2, 3, 4, 5... personnalisez VRAIMENT votre mobile !
0899 700 907
0901 901 999
www.persomobiles.fr
3617 PERSOMOBILES
4 COULEUR
Toutes les images : www.persomobiles.fr
Nouveau : Appelez le 0899 700 907 pour télécharger votre fond d'écran ou image couleur ! L'image que vous recevrez est adaptée à la taille de l'écran du téléphone. De plus, tous les logos noir et blanc de ces pages sont aussi compatibles avec les téléphones couleur. Et vous pouvez si vous le souhaitez personnaliser la couleur de fond et la couleur de dessin.
Compatibilité :
Alcatel 531 LG 7000 7020 Motorola C33x C350 T720 Nokia 3510i 3650 5100 6100 6200 6610 6650 6800 7210 7250 7650 8910i Panasonic GD67 GD87 Sagem myX-5 myX-6 Samsung S100 V200 S300 T400 Siemens S55 Ericsson T68 T300 T302 T310 P800 P802 Toshiba TS21i Trium M320...
PEACE AND LOVE 27 983
PEACE AND LOVE 27 983
5 SPÉCIAL ALCATEL
Les Alcatel 511, 512, 525, 715 peuvent afficher des logos très grands et des logos carrés, qui ont l'avantage de laisser l'heure affichée. Nos dessinateurs ont donc créé pour vous des logos spécifiques. Et bien sûr ces Alcatel peuvent afficher la totalité des logos noir et blanc de ces pages. Vous avez le choix !
DISCO (suite)
Ladies night 55740
Macho Man 55742
More than a woman NEW 54477
Raspoutine 55695
Reggae nights 55705
Ring my bell 56204
River of Babylon 55635
Sexual healing 56454
Stayin' Alive 56199
Y.M.C.A 56017
You're the first, the last, my everything 55520
+40 Disco! 1580
ROCK N ROLL
Jailhouse rock 56414
Johnny be good NEW 54311
Only you 56446
Rock around the clock 55163
+40 Rock'n roll! 1581
SOUL
I feel good 56408
+10 Soul! 1588
REGGAE
Boombastic NEW 54377
Buffalo Soldier 56333
Could you be loved 56767
Don't worry, be happy 55693
Get up stand up 56135
Horizon has been defeated NEW 54502
I shot the sheriff 56134
Is this love 56334
Jammin' 56759
L'hymne de nos campagnes 56360
Mangez moi 56175
No woman no cry 56758
One love 56335
Pas de problèmes 54207
Plantation 55128
Red Red Wine 56332
Redemption song 56136
+40 Reggae! 1563
SKA
One step beyond 56546
+10 Ska! 1592
LATIN
Al son de los cueros NEW 54367
Ave Maria Lola NEW 54368
Bamboleo 55302
Copacabana 55657
El condor pasa 56399
Guantanamera 56406
Jaleo NEW 54536
La bamba 56588
Pepito mi corazon 56009
Quiero salsa NEW 54366
Salsa NEW 54370
+20 Latin! 1579
ZOUK
1er gaou 56485
Alice, ça glisse 55608
Amoulanga NEW 54531
Attentat 55756
Ba moin en ti bo 56954
Bon pour le moral 55947
Fruit de la passion-Vas-y Franky 55621
On verra 55755
Vas-y franky 56953
+10 Zouk! 1565
RAÏ
A vava inouva 55318
Abdel Kader 55435
Aïcha 56697
Didi 56698
La tourista 54169
Madan NEW 54494
Main dans la main 55941
Menfi 55432
Sidi Hbibi 56725
Tellement je t'aime 56699
Wahrane wahrane 55374
Ya rayah 55334
Yoam wara yoam 55433
+20 Raï! 1562
WORLD
Kalinka 55859
+10 World! 1582
DESSINS ANIMÉS
Akira 55233
Albator 56719
Barbapapa 56822
Belle et Sébastien 55934
Bibi phoque 56975
Bug's Bunny 56942
Calimero 55960
Candy 56610
Capitaine Flam 56717
Cat's eyes 55129
Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
Cobra 56978
Cowboy bebop 56363
Daria NEW 54440
Dragon Ball GT NEW 54343
Dragon Ball Z 56789
Evangelion 55231
Futurama 56989
Ghost in the shell NEW 54344
Goldorak 56654
Great Teacher Onizuka 56029
Gundam wing 54242
Hellsing 55230
DESSINS ANIMÉS (suite)
Il était une fois l'homme NEW 54346
Jeanne et Serge 56979
L'Âge de glace 56304
L'étrange noël de Mr Jack-This is Halloween 55802
L'Inspecteur Gadget 56733
La bande à Picsou NEW 54348
La panthère rose 56629
Le château dans le ciel 55458
Le roi lion 56261
Le voyage de Chihiro 56191
Les animaniacs NEW 54445
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les mondes engloutis 56987
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs 56986
Les Simpsons 56615
Looney Tunes 56943
Maya l'abeille 56601
Nicky Larson 55235
Olive et Tom 56714
Pocahontas-L'air du vent NEW 54381
Popeye NEW 54353
Princesse Mononoké 55072
Princesse Sarah 56985
Rémi sans famille 55961
Sakura 56515
Scoubidou 56452
Shrek 56517
South Park 56705
Téléchat NEW 54450
Tintin NEW 54439
Titeuf NEW 55297
Tom et Jerry NEW 54292
Tom Sawyer 55963
Ulysse 31 56734
Watoo Watoo 56824
Woody Woodpecker 56947
Yu-Gi-Oh! NEW 54362
+80 Dessins animés! 1556
SÉRIES TV
21 Jump Street NEW 54340
7 jours pour agir NEW 54436
Agence tous risques 56826
Alf NEW 54437
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amicalement vôtre 56603
Angel 56851
Angela, 15 ans NEW 54438
Arabesque NEW 54341
Arnold et Willy 56844
Benny Hill 56820
Beverly Hills 56729
Buffy contre les vampires 56616
Chapeau melon et bottes de cuir 56738
Chapi Chapo 56650
Charmed 56852
Chips 55057
Cosmos 99 56819
Dallas 56652
Dark Angel NEW 54342
Deux flics à Miami 56825
Droles de Dames 56994
Dynastie NEW 54441
Fame 56895
Fort Boyard 56919
Friends-Smelly Cat 56320
Friends-Thème 56617
FX effets spéciaux NEW 54442
Happy Days 56929
Hartley cœur à vif 56861
Hawaï police d'état 56818
Highlander 56829
K2000 56847
Kojak NEW 54443
L'homme qui tombe à pic 56842
L'homme qui valait 3 milliards 56945
L'île aux enfants 56602
La croisière s'amuse 56611
La famille Adams 56893
La petite maison dans la prairie 56815
Laurel & Hardy 56003
Le flic de Shanghai NEW 54444
Le prince de bel air 56846
Le Saint NEW 54339
Les brigades du tigre 56821
Les chevaliers du ciel NEW 54322
Les envahisseurs 56817
Les feux de l'amour 56832
Les mystères de l'ouest 56816
Les têtes brulées 56891
Ma sorcière bien aimée 56827
Mac Gyver 56730
Magnum 56682
Mannix NEW 54351
Mariés, 2 enfants 56840
Mission Impossible 56635
Muppet Show 56944
Police Academy 56837
San ku kaï 56716
Seaquest NEW 54451
Sex and the City 56813
Shérif fais moi peur 56894
Sinbad le marin NEW 54452
Six feet under NEW 54338
Smallville NEW 54358
Stargate SG-1 56843
Starsky & Hutch 56651
Supercopter 55350
SÉRIES TV (suite)
Sydney Fox, l'aventurière NEW 54359
Thierry la Fronde NEW 54360
Twin Peaks 56707
Un gars, une fille 56728
Une nounou d'enfer 56863
Urgences 56683
Ushuaïa 56933
X-Files 56614
+140 Séries! 1551
FILMS
1492, Christophe Colomb 56090
2001, l'odyssée de l'espace 56889
8 mile-Lose yourself 55215
9 semaines 1/2 NEW 54503
Ali 56046
Amélie Poulain 56633
Apocalypse now 56489
Arizona Dream 56794
Arrête-moi si tu peux 54080
Austin Powers 56751
Bagdad Café 56887
Batman 55966
Beetlejuice 55967
Blade 2 56393
Blues Brothers 56756
Braveheart 55968
Brazil 56808
Buena Vista Social Club-Candela 55697
Buena Vista Social Club-Chan Chan 56186
Bullit 55969
Cœur de dragon 56904
Chat noir, chat blanc 55832
Conan le barbare-Le gladiateur 55971
Daredevil NEW 54364
Délivrance 56958
Desperado 56260
E.T. 56030
Flash dance 56024
Forest gump 56504
Ghost 54095
Ghost dog 56796
Ghostbusters-SOS fantômes 56263
Gladiator-We are free 54126
Grease 56754
Halloween 54000
Harry Potter à l'école des sorciers 56875
Il était une fois dans l'ouest 56658
Il était une fois en amérique 56249
Indiana Jones 56715
James Bond-Au service secret de sa majesté 56289
James Bond-Golden Eyes 56265
James Bond-Meurs un autre jour 55916
James Bond-Thème 56639
James Bond-Vivre et laisser mourrir 56278
Jeux interdits 56792
Jurassic park 56507
L'arnaque 56990
L'exorciste 56740
La beuze-99 Luftballons 54139
La boum 56655
La chèvre 56270
La cité de la peur-La carioca 56395
La fièvre du samedi soir NEW 54473
La grande vadrouille 56273
La reine des damnés 56530
La soupe aux choux 56040
La vérité si je mens NEW 54472
La vie est une long fleuve tranquille NEW 54462
Le bon, la brute et le truand 56657
Le clan des siciliens 56250
Le flic de Beverly Hills 56076
Le gendarme de St Tropez 55806
Le grand blond avec une chaussure noire 56038
Le livre de la jungle 2 54252
Le parrain 56072
Le père noël est une ordure-Destinée 55296
Le pont de la rivière Kwaï 56005
Le seigneur des anneaux 55065
Les aventures de Rabbi Jacob 56272
Les bronzés (y a du soleil...) 56957
Les bronzés font du ski 56948
Les dents de la mer 55982
Les tontons flingueurs 55794
Love Story 56079
Matrix Reloaded NEW 54517
Matrix 55763
Men in Black 56694
Men in Black 2 56237
Midnight Express 56002
Mission Cléopâtre 56048
Mon nom est personne 56253
Orange Mécanique 56004
Out of Africa 55807
Pour quelques dollars de plus 56247
Pour une poignée de dollars 56246
Pretty woman 56021
Pulp Fiction-Girl, you'll be a woman soon 56350
Pulp Fiction-Misirlou 56641
Pulp Fiction-You never can tell 56343
Rambo NEW 54365
Rencontres du troisième type 55337
Resident evil-Le film 56525
Retour vers le futur 55000
Retour vers le futur NEW 54468
Robocop NEW 54301
Rocky 56718
Scarface 56037
Sex Academy 56125
Sexe intentions 55494
FILMS (suite)
Sister act 55001
Spiderman 56126
Star Wars 56679
Talons Aiguilles-Piensa in mi 55488
Taxi 56743
Taxi 3 55492
Terminator 2 56755
The full monty 56888
Titanic-My heart will go on 56742
Top Gun 56890
Triple X-Feuer frei 54254
Vous n'aurez pas l'Alsace et la Lorraine... NEW 54505
Wild Wild West 56695
+210 Films! 1553
PUBLICITÉS
Air France-A sleep for day 56188
Banque Populaire-Free 56107
Christian Dior-9ème symphonie 55988
CNP 56713
Coca Cola 2003-Chihuahua NEW 54121
Coca Cola Vanille-Day-O NEW 54464
Dim 56604
Egoïste-Romeo et Juliette 55728
Evian 2003-We will rock you 56523
Levi's 2001-Before you leave 56620
Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 56000
Levi's 2003-Payback time NEW 54333
Maxwell-Stop ! 55943
Nescafé-Colegiala 56703
Nescafé-Open'up 56810
Nike 2002-A little less conversation 56139
Perrier-La foule 55995
Peugeot 206-Husan 55256
Renault Vel Satis-Everybody's talkin' 55260
Royal Canin-Le Professionnel 56039
Schweppes-Essa Moca Ta Diferente 56022
Sharp Aquos-Novo screen NEW 54499
Twingo 56140
+60 Publicités! 1557
CHANSONS PAILLARDES
Bali Balo 56102
J'ai la quéquette qui colle 56112
La digue de cul 56104
La petite huguette 56105
Viens boire un petit coup à la maison 56309
+10 Chansons paillardes! 1573
DIVERS
Hava naquila 56132
Joyeux Anniversaire 56653
La danse des canards 56119
Marche funèbre 55493
Pin Pom (Pompier) 56647
Pin Pom Pin (Ambulance) 56648
+10 Divers/Jingle! 1566
CLASSIQUE
3 gymnopedies 56991
5ème Symphonie 56879
Bolero 55176
Carmina burana 55723
La flûte enchantée 55795
La lettre à élise 56881
La marche Turque 55833
Les quatre saisons-Le printemps 55348
+30 Classique! 1558
JAZZ
Falling in love again NEW 54422
Feeling good NEW 54447
I put a spell on you NEW 54421
In the mood NEW 54213
Just a gigolo 55792
My baby just cares for me NEW 54448
Sinnerman NEW 54449
Take five NEW 54400
The girl from Ipanema 56910
+30 Jazz! 1560
COMPTINES / ENFANTS
Bouba 55278
Émilie Jolie 55675
+20 Comptines! 1595
HYMNES
Hymne Algérie 56668
Hymne Allemagne 56664
Hymne Brésil 56067
Hymne Corse-Dio vi salvi regina 55092
Hymne Espagne 56662
Hymne Etats Unis 56666
Hymne France 56660
Hymne Israël-Hatikva 56670
Hymne Italie 56663
Hymne Maroc 56667
Hymne Portugal 56720
Hymne Royaume Uni 56661
Hymne Russe 55858
Hymne Tunisie 56669
Hymne Turquie 56744
L'internationale 56951
Lasciate mi cantare 56892
Le chant des partisans 55428
+20 Hymnes! 1552
HUMOUR
Biouman et Dorothée 55580
C'est toi que je t'aime 55579
Isabelle a les yeux bleus 55574
Its kyz maï laïfe 55527
Le cochon dans le maïs 55602
Les insectes 55581
Stach stach 56064
Vice et Versa 55578
+10 Humour! 1598
Pixtel 3615 : 0,34 €/MN 0899 : 1,35 € + 0,34 €/MN (DEPUIS UN TÉLÉPHONE FIXE) 0901 : 2,5 CHF/MN 3617 : 0,84 €/MN



Multi-plates-formes

Éditeur : Eidos • Développeur : Crystal Dynamics (États-Unis)
Date de sortie : Automne 2003 • Attente : 8/10 • Jouable Online : NON

Retour inattendu d'une saga qui était un peu déclinante. Legacy of Kain réunifie avec ce nouveau volet les deux branches de la série, Soul Reaver et Blood Omen, sous une seule et même bannière.



Les différences entre Kain et Raziel ne s'arrêteront pas à leur régime alimentaire...





Les combats permettent d'enchaîner toutes sortes de combos, ainsi que des « juggles » en rattrapant en l'air les ennemis.

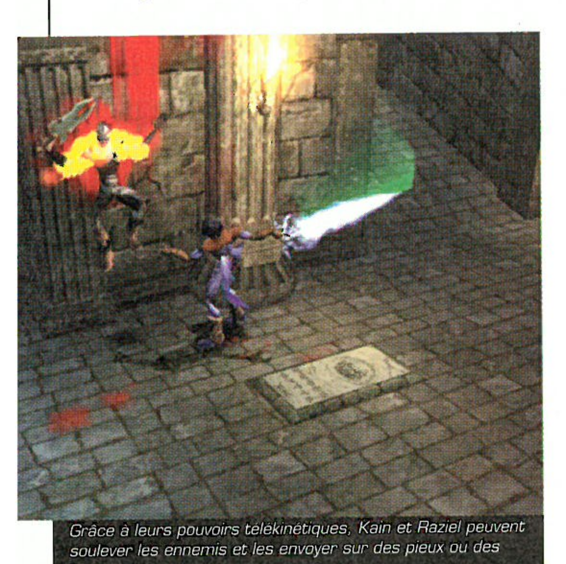
Legacy of Kain Defiance

Raziel et Kain côte à côte

Annoncé très tard lui aussi, le nouveau Legacy of Kain était une agréable surprise. Présenté sur PlayStation 2 mais également prévu sur Xbox, le projet avait fait parler de lui environ un mois avant le salon, et les rumeurs qui traînaient n'auguraient rien de bon : on s'attendait à un beat'em up très en marge de ce que les précédents volets avaient pu nous offrir. C'est vrai, il était temps que Crystal Dynamics se reprenne. Soul Reaver 2 était bancal en termes de gameplay (trop axé sur le scénario), et Blood Omen 2 très décevant. Bref, on avait assez peur, et c'est finalement une bonne surprise qui nous tendait les bras : si l'action reprend en effet une part importante dans la formule, il n'est pas question pour autant d'oublier les éléments-clés que les fans attendent. Scénario intéressant, puzzles et énigmes itou, et exploration de superbes décors sont donc toujours d'actualité... nous voilà rassurés ! D'autant que ce que nous avons essayé paraît plutôt très bien parti !

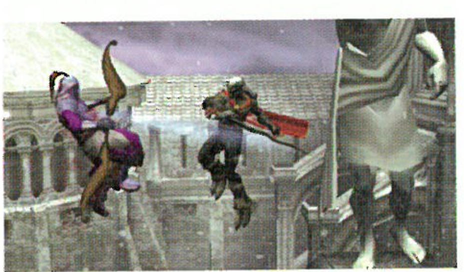
COMBATS STYLÉS ET DESIGN D'ENFER

« Cet épisode est également l'occasion de réunifier les deux branches de la série sous une seule et même bannière, comme nous le souhaitions », ajoute Amy Hennig (la Reine Mère) quand il s'agit de l'univers de LoK. En effet, dans Defiance, on pourra jouer Raziel et Kain, alternativement, pour ainsi suivre l'intrigue sous deux angles de vue différents.



Grâce à leurs pouvoirs télékinétiques, Kain et Raziel peuvent soulever les ennemis et les envoyer sur des pieux ou des braseros.







Côté combat, puisque c'est tout de même la principale amélioration du titre, les deux héros se manient par l'intermédiaire de la même interface pour éviter toute désorientation. Raziel porte la Soul Reaver éthérée, et Kain la matérielle, et tous deux ont des capacités légèrement différentes, mais sont désormais capables de réaliser moult combos. Les mouvements sont classieux, violents, et peuvent être enchaînés de multiples manières. La palme revient à la télékinésie, dynamique et bien traitée, grâce notamment à une très bonne gestion de la caméra, et à l'interaction qu'elle induit avec les décors, dont certaines sections peuvent être détruites. Les mécaniques habituelles restent en place (Raziel traverse les plans, Kain suce le sang, etc.), et il ne nous manque que le scénario pour juger plus avant de Defiance, qui se pare donc d'un gameplay revu, mais également d'un nouveau moteur graphique particulièrement réussi. Plus d'infos très bientôt !

Télex

Je sais que, parmi vous, il y a des nantis qui possèdent un superbe appart', de l'argent à ne pas savoir qu'en faire et une énorme télé. Vous avez tout pour vous, sauf la chance de pouvoir utiliser un G-Con 2 ! Sharp a pensé à vous et sort le Sharp Shooter 2 Arcade Light Gun, compatible 100 Hz.



Multi-plates-formes

Éditeur : Activision • Développeur : Infinity Ward (États-Unis)
Date de sortie : Septembre 2003 • Attente : 8/10 • Jouable Online : OUI



Pour faire simple et concis, sachez que Call of Duty sera un FPS de plus, qui s'inscrira dans la même veine que l'excellent Medal of Honor. Bref, le soft nous promettra des morts à la pelle et toujours du sniping des familles...

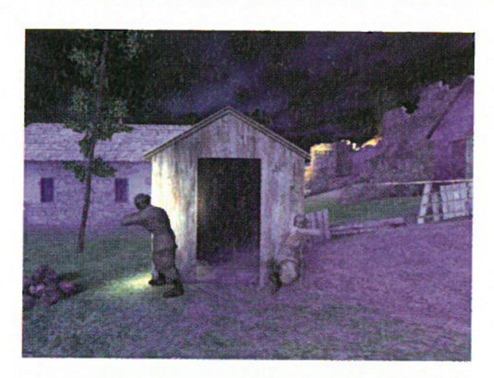
Call of Duty

La guerre en vrai

C'est Infinity Ward, dont certains de ses membres sont des « transfuges » de l'équipe de 2015 (Medal of Honor : Allied Assault), qui développe actuellement Call of Duty pour l'ensemble des consoles 128 bits et sur PC. Utilisant une partie du moteur de Quake III et Return to Castle Wolfenstein, Call of Duty s'annonce comme un FPS d'une beauté à couper le souffle. En effet, si le scénario se déroule une nouvelle fois durant la Seconde Guerre mondiale, les effets spéciaux déclenchés sous les feux des bombes devraient donner lieu à un véritable festival pyrotechnique. L'immersion sera donc totale lors de chaque mission. Pas moins de 24 niveaux sont prévus, pour une durée de vie qui devrait atteindre la trentaine d'heures. Du jamais vu sur console pour cette catégorie, désormais « sur-représentée » !

FRÈRES D'ARMES

Il est donc nécessaire que ces développeurs nous pondent un jeu à la hauteur de leur talent pour nous faire « oublier » MoH. Avec des graphismes de qualité, l'ensemble des missions tactiques, de snipe, aux commandes de différents engins et même à l'intérieur d'un navire de guerre... auront leur place dans des environnements remarquablement beaux et authentiques. Les villes, les ponts, les forêts... tous les éléments de Call of Duty ont fait l'objet de recherches historiques pour que l'ambiance soit la plus immersive possible. Dans l'esprit de SOCOM, les soldats de votre escouade bénéficieront de mouvements réalistes, d'une bonne I.A. leur permettant de couvrir vos arrières, d'attaquer lorsqu'ils seront pris au piège... Les soldats ennemis seront eux aussi capables de vous prendre en traître, de se replier à temps... C'est dans l'uniforme d'un soldat américain, britannique puis russe que vous passerez le plus clair de votre temps avant de découvrir la dernière campagne, encore tenue secrète. Alors que vous êtes nombreux à traîner les pieds pour vous rendre à la « journée du citoyen », il ne fait aucun doute que Call of Duty aura nettement plus de succès !







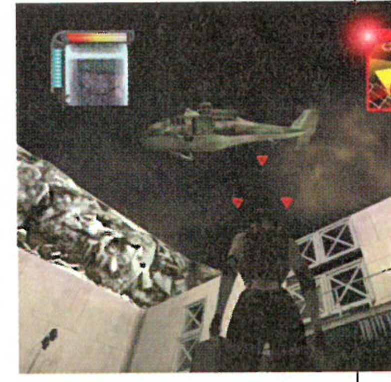
Télex

Bandai, qui se cherche un peu en ce moment, sortira le 11 juillet prochain un jeu bizarre nommé Kero Kero King DX. Le but sera de traverser des niveaux semés d'embûches en faisant de grands sauts idiots. Un mélange étrange entre action et golf...

Multi-plates-formes

Éditeur : Kemco • Développeur : Bits Studios (Royaume-Uni)
Date de sortie : 4e trimestre 2003 • Attente : 7/10 • Jouable Online : NON





Rogue Ops

The one woman army

Regardez bien les clichés, et hallucinez gaiement. Non, l'héroïne de Rogue Ops ne s'appelle pas Lara Croft. Enfin, pas encore. Zouper. Loin des affres de l'archéologue anglaise, cette aventure à base d'infiltration nous a attirés.

Ne vous y trompez pas : Rogue Ops ne met pas en scène Lara Croft ! Je vous concède pourtant que de dos, comme ça, au premier abord, on pourrait franchement se laisser abuser. Le titre met en scène une jeune femme membre des Forces Spéciales, Nikki Connors, décidée à mettre un terme aux agissements d'un groupe terroriste connu sous le nom d'Omega 19 (ils ont tué son mari et sa fille, on comprend qu'elle soit remontée). Rogue Ops est un titre fouillé et scénarisé qui fait tout pour que vous vous sentiez réellement impliqué : cinématiques plutôt bien foutues, voix convaincantes, briefings de mission… L'habillage du jeu est efficace. C'est déjà un bon point.

CE QUE FEMME VEUT…

Rogue Ops est un titre hybride curieux, que l'on pourrait placer au centre d'un triangle Tomb Raider/Syphon Filter/Splinter Cell. Nikki, véritable artiste de l'attaque éclair, évolue ici avec discrétion pour subjuguer ses ennemis en ne leur laissant aucune chance. Il faut la voir briser des nuques ou balancer des gardes sans ménagement contre les murs pour comprendre que, sous ses airs trompeurs de mannequin pour lingerie fine, se cache le cœur sombre d'une véritable machine à tuer. Du côté des actions possibles, vous pouvez vous accrocher aux parois, utiliser l'ombre à votre avantage, longer les murs, effectuer des headshots lorsque vous utilisez une arme, etc. Les possibilités sont vraiment larges. Il y a même un système de combos qui assure une victoire immédiate lorsque les mouvements sont correctement – et rapidement - effectués. Bref, tout ce qu'on recherche dans un bon jeu d'action/infiltration semble bel et bien présent. On a même droit à des gadgets inédits, comme les caméras volantes, qui permettent d'explorer des endroits inconnus, ou d'observer des rondes sans aucun danger. Bref, au premier abord, Rogue Ops semble donc plutôt convaincant, et sa qualité de réalisation, dans l'ensemble, n'a pas trop à rougir face à la concurrence. Un titre à surveiller de près…


Rogue Ops gérera le Xbox Live, mais ce sera a priori seulement pour récupérer de nouveaux éléments (le jeu à plusieurs n'est pas encore prévu).


Rogue Ops, ce n'est pas de l'infiltration pure. La preuve avec cette séquence « nettoyage » où la mitrailleuse remplace le pistolet silencieux.


Le jeu est souvent sombre et vous pousse à profiter des endroits plongés dans la pénombre.

Télex

Pour la deuxième année consécutive, l'US Army était présente à l'E3 pour montrer American's Army. Ce jeu vidéo est basé sur des simulations de combat sur le terrain. Depuis sa date de lancement (le 4 juillet 2002, comme par hasard !), plus de 1,6 million de joueurs se seraient déjà enregistrés.







Multi-plates-formes



Pour la première fois dans l'histoire de l'humanité et du hérisson, un Sonic sortira simultanément sur toutes les machines. Bien que l'on soit chiffonné à l'idée de ne pas voir un véritable nouveau Sonic comme cela avait été sous-entendu avant le salon, ce nouvel opus n'est pas pour autant décevant. Loin de là ! L'idée de base, c'est que l'on dirige une équipe constituée de trois personnages issus de la saga. À tout moment, on peut changer la formation et mettre à la tête tel ou tel perso afin de profiter de ses spécificités propres. Ainsi, on retrouvera tout au long du titre quatre teams : la Team Sonic, la Team Dark, la Team Rose et enfin la Team Chaotix.

Éditeur : Sega • Développeur : Sonic Team (Japon)
Date de sortie : Début 2004 • Attente : 7/10 • Jouable Online : NON



Sega ressort doucement mais sûrement du gouffre financier dans lequel il était plongé depuis quelques années. Cette renaissance se devait d'être accompagnée de sa plus grosse licence, Sonic.

Sonic Heroes

Formez vos bataillons !

TOUS EN RANG !

Dans le niveau présenté au salon, on était aux commandes de Sonic, Tails et Knuckles. Les trois compères se déplacent en bataillon et ne se séparent jamais. Chacun possédant des caractéristiques propres, il faut apprendre à les utiliser à bon escient selon les circonstances. Par exemple, si l'on place Tails en leader, on peut profiter de sa queue de renard malin pour faire voler le groupe afin d'atteindre des endroits trop élevés pour un saut conventionnel. Ensuite, Knuckles permet de détruire des blocs qui bouchent un passage et se révèle beaucoup plus efficace au moment d'attaquer les ennemis. Enfin, Sonic, lui, convient pour les scènes de course pure avec des loopings, bumpers, accélérateurs et tout le toutim. Bien que l'on puisse lui reprocher son manque de nouveautés, la formule Sonic est toujours aussi efficace. Le level-design demeure efficace et permet des séquences ultra-speedées durant lesquelles on ne sait plus où donner de la « cabeza ». Notez également qu'il y aura plusieurs chemins pour finir un niveau selon le personnage qui est à la tête de l'équipe. Si la révolution que l'on attend n'est définitivement pas au rendez-vous, Sonic Heroes reste un jeu amusant, parfaitement dans la lignée de ses prédécesseurs, qui ne décevra pas les fans du hérisson de Tchernobyl et de sa troupe.



Grâce à Tails, on peut atteindre des endroits surélevés.



Télex

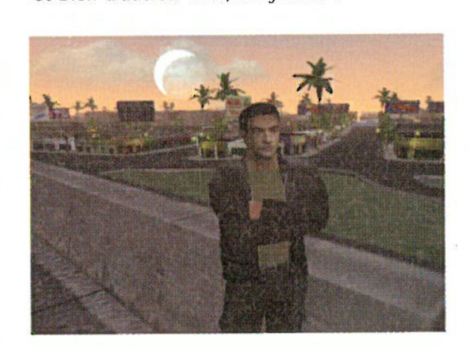
Chiffres en vrac de l'E3 2003 : 42 monteurs ont été occupés 12h/jour pendant 9 jours à monter l'ensemble des stands. Stands qui comprenaient pas moins de 4 700 écrans et moniteurs ! Quant aux poseurs de moquette, ils ont posé l'équivalent de la distance d'Atlanta à San Francisco. Ça c'est du tapis rouge !

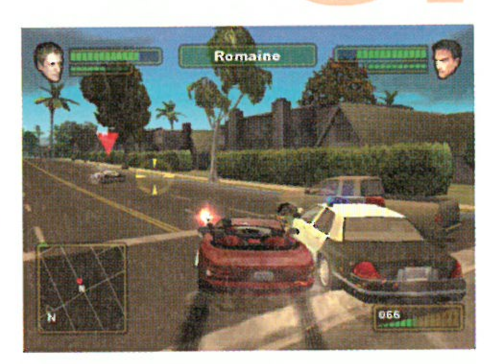
Multi-plates-formes

True Crime Streets of L.A.

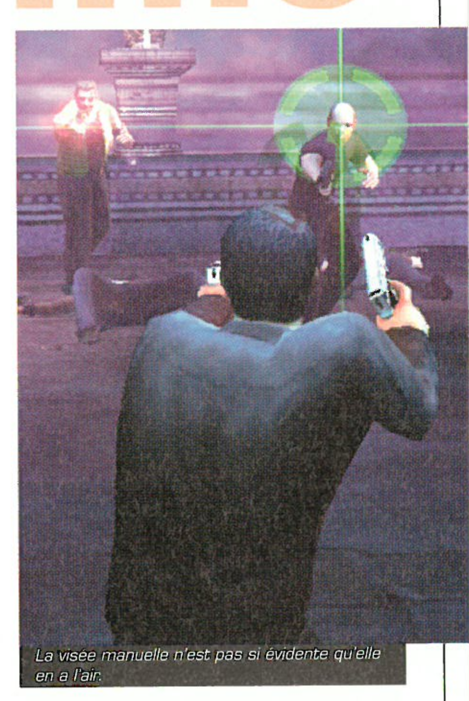
On en savait déjà pas mal sur True Crime, mais on a pu vérifier qu'effectivement, le titre avait un gros potentiel. Sorte de GTA-like axé baston, le jeu propose des combats en intérieur nettement plus évolués que les autres productions du genre. Les combos sont nombreuses et on peut utiliser quasiment tous les éléments du décor, comme nous l'avaient promis les développeurs. Quant aux gunfights, on a aussi pu constater qu'avec un minimum de maîtrise, on pouvait faire des trucs ultra-classe, par exemple utiliser un ennemi comme bouclier humain pendant que l'on canarde ses compères. À cela viennent s'ajouter une modélisation de Los Angeles sans faille, un scénario ultra-poussé et des doubleurs de prestige tels que Gary Oldman, Christopher Walken, Russel Woung et bien d'autres. Bref, on y croit !

Éditeur : Activision • **Développeur** : Luxoflux (États-Unis) • **Date de sortie** : Septembre 2003
Attente : 7/10 • **Consoles** : GameCube, PlayStation 2, Xbox • **Jouable Online** : NON





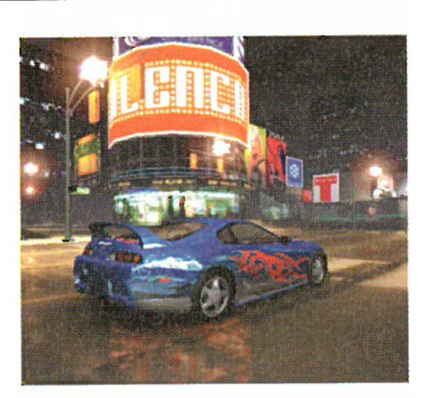



La visée manuelle n'est pas si évidente qu'elle en a l'air.

Need for Speed Underground

On se souvient bien des débuts de cette série. Belles bagnoles, courses endiablées et feeling arcade… une formule éculée, et qui battait de l'aile ; il était temps de changer un peu tout ça. C'est le rôle échu à ce nouvel opus. Underground, son sous-titre, donne l'essentiel du but poursuivi par les développeurs : des courses illégales, nocturnes et urbaines, dans la veine d'un *Fast and Furious*, avec des bolides customisés, chargés d'une classe que certains amateurs de tuning passeront une vie à vouloir obtenir sans succès. Armé d'un moteur 3D étonnant, bourré d'effets visuels participant grandement à l'ambiance recherchée (persistance rétinienne des lumières, reflets de bitume poussés à l'extrême…), et surtout capable d'un effet de vitesse absolument saisissant, ce Need for Speed permettra aussi une customisation pointue de la vingtaine de véhicules présents, ainsi que le jeu en ligne jusqu'à 4 joueurs !

Éditeur : Electronic Arts • **Développeur** : Black Box (Canada) • **Date de sortie** : 1er trimestre 2004 • **Attente** : 8/10
Consoles : GameCube, PlayStation 2, Xbox • **Jouable Online** : OUI




À pleine vitesse, on a droit à un effet de « fisheye » accompagné de motion blur qui augmente encore les sensations.

Télex : *Electronic Arts vient de prolonger son contrat avec MGM Interactive et Danjaq LLC. Cet accord permettra à E.A. de développer, d'éditer et de distribuer des jeux James Bond jusqu'en 2010 ! L'intégralité des œuvres de Ian Fleming existant à ce jour pourrait bien être adaptée sur toutes vos consoles.*

Multi-plates-formes

Starcraft Ghost

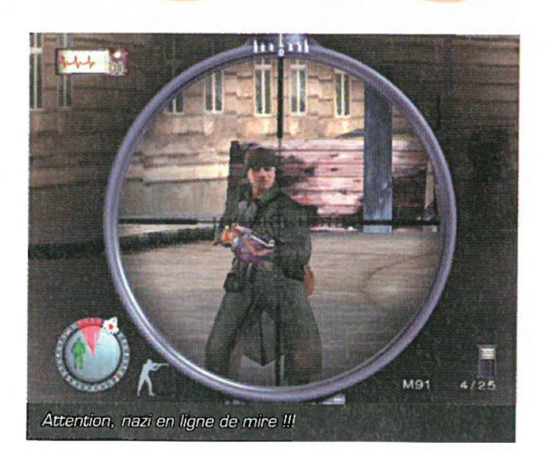
Les habitués de Starcraft sur PC reconnaîtront les unités du jeu, ici diablement plus détaillées.

Éditeur : Blizzard • Développeur : Blizzard / Nihilistic (États-Unis) • Date de sortie : Courant 2004 • Attente : 8/10 • Jouable Online : NON

Fidèle à sa réputation, Blizzard propose avec Starcraft : Ghost un titre soigné et impressionnant, qui s'éloigne certes du jeu de stratégie temps réel original, mais qui utilise son univers avec brio pour nous proposer un jeu d'action/infiltration assez bluffant. Lorsqu'on le découvre, SG fait penser à un mélange de Splinter Cell et de Metroid Prime, en gros. Nova, le personnage féminin que vous incarnez, possède une combinaison de camouflage, et elle essaie de frapper ses ennemis sans être vue (d'où le sous-titre « Ghost »). Prévu sur PS2, GC et Xbox, le jeu doit être optimisé pour ces trois machines. C'est certainement pour cette raison que la date de sortie du jeu a été repoussée à une date indéterminée… en 2004. Blizzard est coutumier du fait, mais c'est souvent pour le meilleur. Patience.

Télex : *Pour ceux qui auraient raté un épisode ou oublié de lire les news des numéros précédents, sachez que Bruno Bonnell, fondateur de la société Infogrames, doit avoir un petit pincement au cœur. En effet, c'est désormais officiel, Infogrames se nomme depuis peu Atari partout dans le monde.*

Sniper Elite Berlin 1945



Attention, nazi en ligne de mire !!!



Voilà un jeu qui nous a agréablement surpris sur le salon. Sniper Elite est un soft d'action/tactique ayant comme principale activité le shoot à distance. L'action est censée se dérouler vers la fin de la Seconde Guerre mondiale, dans la capitale allemande. Au niveau de l'ambiance (un petit air du film *Stalingrad*) et de la prise en main, le titre est très proche de l'excellent Hidden & Dangerous, avec de l'action et de l'infiltration à gogo. Sachez que l'interface du jeu gère des paramètres très complexes pour chacun de vos tirs, comme la force du vent, les distances de vos cibles, les battements cardiaques ou la respiration de votre perso… Bref, le simulateur de snipe ultime se trouve peut-être ici ! Ah oui, il sera aussi possible d'y jouer en réseau via le Ouaibe ! La classe !



Éditeur : Wanadoo Edition • Développeur : Rebellion (Royaume-Uni) • Date de sortie : Fin 2003 • Attente : 7/10 • Consoles : PS2 et Xbox • Jouable Online : OUI







Multi-plates-formes

Buffy The Vampire Slayer Chaos Bleeds

Éditeur : Vivendi Universal Games • Développeur : Eurocom (Royaume-Uni) • Date de sortie : Août 2003 • Attente : 6/10 • Jouable Online : NON

Bien que la série vienne de s'achever aux États-Unis dans un épisode final grandiose, les fans de Buffy demeurent nombreux. Tous les joueurs pourront profiter de ce nouveau titre puisque, contrairement à son prédécesseur sorti uniquement sur Xbox, celui-ci sera multi-plate-forme. Défini par ses développeurs comme un action/thriller, il convient plutôt de le considérer comme un beat'em all intelligent tout en 3D, dans lequel le pieu sera notre meilleur allié. Au chapitre des nouveautés, on remarque surtout qu'en plus de Buffy, 5 personnages sont jouables : Willow, Xander (Alex en VF), Spike, Faith et Sid le pantin. Graphiquement, cela tient parfaitement la route et les animations pendant les combats sont aussi bonnes que dans le précédent volet, donc superbes. Ceux qui, comme moi, pleurent la disparition de la série pourront se rattraper avec le jeu.





Les seuls moyens de se débarrasser des vampires restent le pieu dans le cœur, la décapitation ou l'exposition à la lumière du soleil.

Les différents personnages possèdent un style de combat différent.

Télex : L'annonce du partenariat entre Sega et Tiger Hill Entertainment (studio de production de John Woo) devrait donner naissance à de nombreux jeux d'action/aventure basés sur les films du maître. Le Syndicat du Crime, À toute épreuve, The Killer... pourraient voir le jour sur l'ensemble des consoles.

Tigre & Dragon

Éditeur : Ubi Soft • Développeur : Light Weight (Japon) • Date de sortie : Été 2003 • Attente : 5/10 • Consoles : PS2, GC Jouable Online : NON

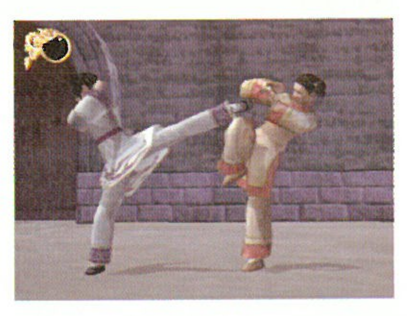
Un bon bout de temps après la sortie de l'excellent *Tigre & Dragon* au cinoche, Ubi profite de l'E3 pour nous dévoiler enfin le jeu tiré du film (l'année dernière, ce fut une vidéo)... Vous vous en doutez, il s'agira d'un jeu de baston dans lequel vous pourrez revivre toute l'histoire du long métrage, en incarnant successivement les différents personnages que sont Li Mu Bai, Yu Shu Lien, Jen Yu et Lau. Vous pourrez également vous affronter en duel avec un pote, si vous en avez un. Le système de jeu s'annonce assez original (Light Weight, le développeur, est réputé pour ses deux grandes séries : Bushido Blade et Kengo), les coups spéciaux et les animations franchement dans le ton du film, mais la réalisation un peu limite malheureusement. Le tout semble manquer d'originalité, tandis que les combats nous ont paru bien confus... Dommage. On vous en dit plus bientôt avec le test qui tue !



La plus grande surprise concernant cette adaptation de Tigre & Dragon fut d'apprendre que le développeur n'était autre que Light Weight...
Le système de jeu s'annonce travaillé !







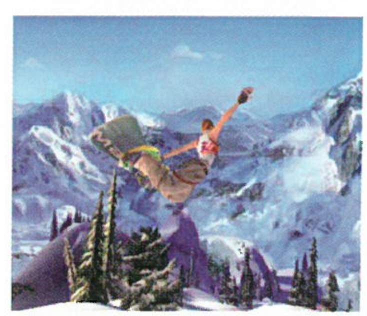


Multi-plates-formes

SSX 3

Éditeur : Electronic Arts • **Développeur** : EA Sports Big (États-Unis) • **Date de sortie** : 1er trimestre 2004 • **Attente** : 7/10
Jouable Online : N.A.







Orienté arcade, SSX 3 permettra des sauts et des tricks toujours aussi oufs !





Après la demi-suite que fut Tricky, l'équipe à qui l'on doit l'un des tout meilleurs softs parmi les premiers jeux PlayStation 2 nous prépare enfin un véritable nouveau volet. Au menu, un esprit plus free ride, avec des pistes affranchies de l'effet « couloir », s'approchant plus des domaines skiables d'un Amped. De nouveaux tricks et « ubertricks », de nouveaux personnages, et une bande-son avec quelques grands noms comme Queens of Stone Age ou X-Ecutioners. Pas moins de 3 pics devront être débloqués, et lorsqu'on pourra enfin partir de tout en haut du 3e, on nous promet une descente à toute berzingue de plus de 30 minutes sans interruption ! Le titre se présente bien à de nombreux niveaux, offrant de nouveaux modes de jeu et une interface mieux intégrée (on choisit son épreuve à même la piste, sans menus !).

The Italian Job

Éditeur : Eidos • **Développeur** : Climax (Royaume-Uni) • **Date de sortie** : Été 2003
Attente : 6/10 • **Jouable Online** : N.A.



Ambiance cascades et courses poursuites en pleine ville garantie.







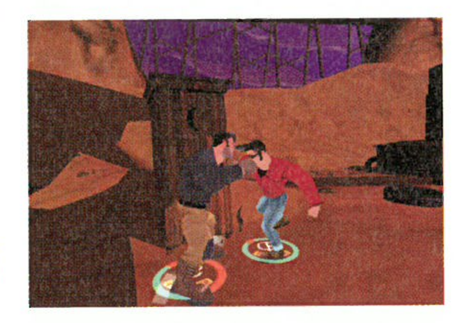


Au cinoche, *The Italian Job* sera un remake du célèbre film de gangsters de 1969, avec un casting façon aspirateur à thunes digne d'*Ocean's Eleven*. Et c'est bien cette version qu'Eidos s'est payée en licence. Ce titre multi-plates-formes sera donc une course arcade plutôt bien foutue, à en croire la version présentée. Rapide, agréable à jouer et à regarder, The Italian Job ne sera sans doute pas un chef-d'œuvre incontournable, mais plutôt un petit jeu super sympa. À noter la bonne idée d'un mode Cascade ressemblant à une compétition de Trial pour voitures, tirant agréablement parti du moteur physique, et qui poussera le joueur à doser convenablement accélération, freinage, et bien entendu virages, au cours d'un certain nombre d'épreuves. Voilà au moins une licence qui ne donnera pas une sombre daube ! Enfin, j'me comprends...

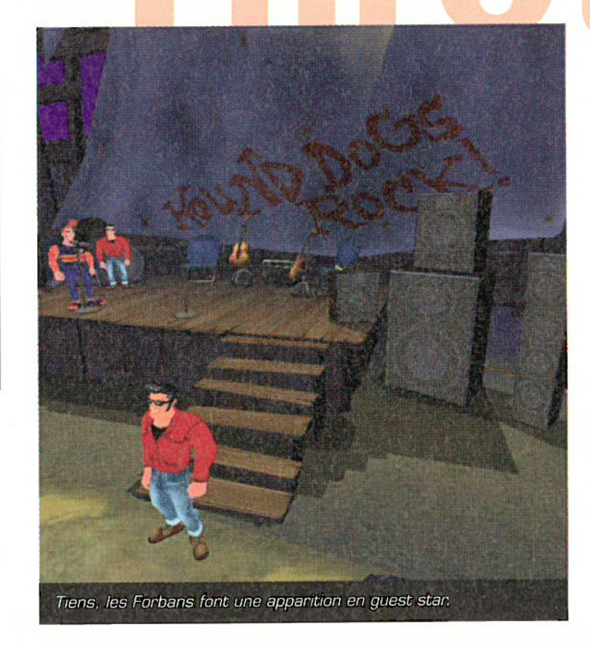


Full Throttle Hell on Wheels

Éditeur : LucasArts • Développeur : LucasArts (États-Unis) • Date de sortie : Hiver 2003
Attente : 5/10 • Jouable Online : NON



J'ai beau être fan de tous les jeux LucasArts, j'avoue que j'ai un peu peur de ce que va faire l'éditeur avec cette version tout en 3D de Full Throttle. Pourtant, on y retrouvera bien l'ambiance du premier opus avec ses bandes de motards et leurs affrontements à moto sur la route, ou directement dans les saloons, le tout accompagné de diverses énigmes « à l'ancienne ». Les graphismes sont réellement jolis et les animations de Ben tiennent parfaitement la route. Cependant, quelque chose me dit que l'on ne retrouvera pas la fibre de son aîné. Il y a un petit truc dans le gameplay qui semble bancal... Ce qui est marrant, c'est que juste à côté, on pouvait voir le premier trailer de Sam & Max 2, et que tout d'un coup, ça avait l'air vachement bien. Ça me remet en confiance pour l'avenir du jeu d'aventure made in LucasArts !



Tiens, les Forbans font une apparition en guest star.


Les Polecats ne sont pas des rigolos, les enfoirés !


Que serait un motard sans son atelier mécanique ?...

Télex : Après la PSP, l'autre bonne nouvelle en provenance de Sony concerne la baisse de prix de la PS2. Si cette annonce n'affecte pour l'instant que les États-Unis, cette politique des prix pourrait se répercuter à terme chez nous. La PS2 à 173 euros (prix aux États-Unis) avec le modem haut débit pour bientôt chez nous ?

Worms 3D

Éditeur : Sega • Développeur : Team 17 • Date de sortie : Fin 2003 • Attente : 8/10
Consoles : PlayStation 2, GameCube, Xbox • Jouable Online : NON

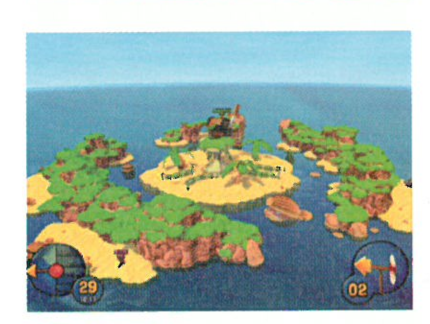


Le passage en 3D de la série Worms semble se dérouler pour le mieux, avec de nouvelles sensations de jeu et un facteur fun toujours aussi énorme en multijoueur.

Petite surprise sur le stand de Sega, avec l'un des jeux multijoueurs les plus fendards du monde qui s'apprête à faire un come-back tout en 3D ! La formule Worms reste strictement la même dans cette édition modernisée, avec toujours une armée de petits vers qu'on déplace au tour par tour sur une map, en tentant d'user au mieux du vaste arsenal mis à disposition pour fritter ses ennemis en mode ultra-fourbe... Cela dit, la représentation en 3D offre également de nouvelles sensations de jeu, avec notamment un angle de visée complètement inédit et une vision du jeu bien accrue. Bref, ajoutez à cela des graphismes sympas, des loadings semble-t-il inexistants, de nouvelles armes et encore tout un tas d'améliorations et vous comprendrez pourquoi on l'attend à mort !

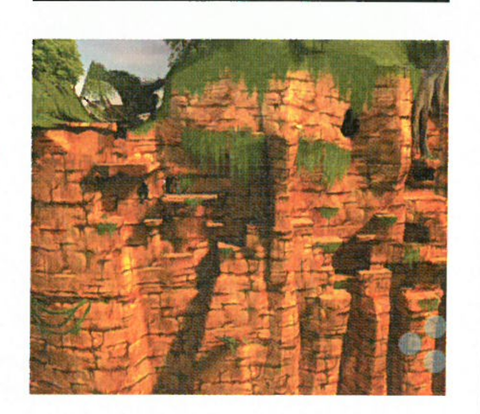






Multi-plates-formes

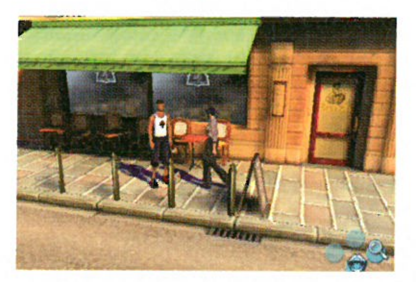

Les destins de nos deux héros, l'un perdu dans la jungle après un accident d'avion, l'autre en pleine investigation dans Paris, se croiseront de nouveau dans une aventure qui s'annonce digne de ses aînées.



Broken Sword The Sleeping Dragon

Éditeur : THQ • Développeur : Revolution Software (Angleterre) • Date de sortie : Octobre 2003
Consoles : PS2, GC, Xbox • Attente : 7/10 • Jouable Online : NON

The Sleeping Dragon s'annonce bien plus proche de l'esprit de la série qu'on ne l'eut imaginé. Dans cette aventure, vous incarnerez une nouvelle fois George Stobart et Nico, mais cette fois-ci, les deux personnages auront autant d'importance l'un que l'autre. Tout le début du jeu vous proposera ainsi de participer à plusieurs phases de jeu successives, les unes avec George dans une jungle sud-américaine, les autres avec Nico dans notre belle ville de Paris. Question réalisation, les développeurs sont passés à la 3D et en ont profité pour implémenter quelques originalités, comme des énigmes à base de déplacements d'objets, ou même quelques scènes d'action « réflexe ». Pour le reste, le gameplay est intact, et même amélioré (l'interface, notamment, est bien plus moderne et pratique). Bref, les fans de jeux d'aventure peuvent attendre le nouveau Broken Sword avec impatience !





R : Racing Evolution

Éditeur : Namco • Développeur : Namco (Japon) • Date de sortie : Fin 2003 • Attente : 8/10
Consoles : PlayStation 2, Xbox, GameCube • Jouable Online : NON

À l'image de son titre, le nouveau Ridge Racer se dévoile sous le signe du changement… Et c'est tant mieux !

Comme prévu, le nouveau Ridge Racer était bien présenté sur le stand de Namco, mais seulement sous forme de vidéo ! Bouh ! En tout cas, on a tout de même pu juger de la qualité graphique du bébé et, même si ça ne s'annonce pas aussi magnifique qu'un GT4, le résultat reste très classieux. Cela dit, la véritable surprise de ce nouveau Ridge viendra plutôt de son contenu… Après cinq épisodes plus ou moins identiques et lassants, voici en effet un peu de changement avec – enfin – des modèles de caisses et des circuits réels et sous licence, des challenges de jeu plus variés (rallye, dragster) et un nouveau mode central baptisé « Racing Life ». À la manière d'un TOCA Race Driver, vous y suivrez une véritable histoire développée à grand renfort de cinématiques. Bref, on est impatient de voir le résultat en mouvement et au paddle.







Multi-plates-formes





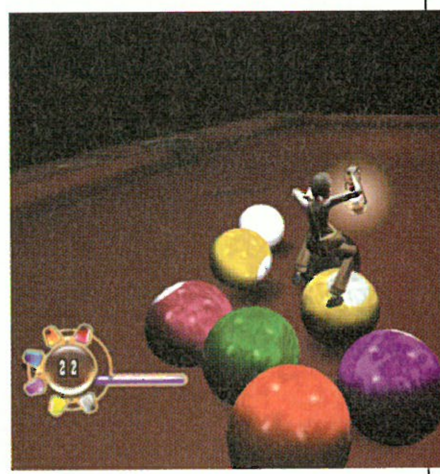




Haunted Mansion

Éditeur : TDK Mediactive • Développeur : High Voltage Software (Etats-Unis) • Date de sortie : 1er trimestre 2004
Attente : 5/10 • Jouable Online : NON

Avec comme décor la maison hantée telle que l'a imaginée la Walt Disney Company dans ses parcs d'attractions, il va sans dire que le futur titre de TDK Mediactive s'adresse avant tout aux enfants qui veulent se faire peur, mais pas trop quand même. Nos chères têtes blondes pourront suivre les pérégrinations de Zeke Holloway, au look proche d'un Sherlock Holmes, qui devra combattre des grosses araignées et toutes sortes de revenants, esprits frappeurs qui ne manqueront pas de lui dresser les cheveux sur la tête. Pour corser l'aventure, des passages secrets à gogo, des énigmes et des puzzles pour mettre à jour un mystérieux crime et libérer 999 fantômes. Zeke pourra même séparer son esprit de son corps pour incarner un spectre. Comme d'hab' avec Disney, les graphismes sont somptueux. Quant au reste...



Télex : *Le côté obscur de la Force change de main. LucasArts et ses innombrables jeux basés sur l'univers de Star Wars seront désormais édités par Activision. Alors qu'Ubi Soft détenait jusque-là les droits en France, Activision peut se vanter de représenter LucasArts partout dans le monde !*

Croque Canard

Éditeur : LSP • Développeur : Asobo Studio (France) • Date de sortie : Novembre 2003 • Attente : 7/10
Consoles : PlayStation 2, Xbox • Jouable Online : NON









La vache ! Comment je me suis éclaté sur Croque Canard ! Le jeu ne paye pas de mine, il est développé discrétos par les français d'Asobo, mais j'ai rarement vu un titre aussi fendard ! Basé sur le dessin animé du même nom, le titre est un GTA-like dans lequel on dirige librement Bill le canard dans une ville peuplée uniquement par ses congénères et des crocos. Franchement, je trouve l'idée surpuissante ! Le design et les diverses animations rendent le jeu super drôle ! On voit des trucs surréalistes comme un canard sur une Vespa ou encore un autre avec une crête de punk ! Il y a aussi une gestion du déguisement qui est trop absurde pour que je vous la raconte en quelques lignes. Bref, malgré mon nihilisme légendaire, je me suis vraiment poilé devant ce jeu, et ce n'est pas parce que j'étais épuisé après 9 heures de course à pied dans les stands de l'E3...

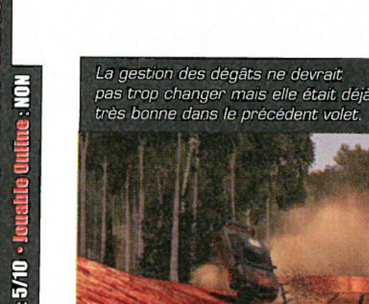


Colin McRae 04

Éditeur : Codemasters • Développeur : Codemasters (Royaume-Uni) • Date de sortie : Novembre 2003
Attente : 5/10 • Jouable Online : NON

Au lieu de l'appeler Colin McRae 04, Codemasters aurait mieux fait de dire 3.5 car on ne peut pas dire qu'il y ait de réelles innovations dans ce pseudo nouveau volet. En fait, il s'agit principalement d'optimisation de la précédente mouture. Au programme, des modèles physiques améliorés et donc une conduite encore plus réaliste, mais surtout un nouveau mode Championnat qui permet enfin de piloter une voiture autre que celle du tout-puissant McRae. On se retrouve donc avec une vingtaine de véhicules, avec l'objectif de gagner le titre de champion du monde. Autre nouveauté, un mode Spécial permettra de tester le nouveau matériel (par exemple des suspensions sur un terrain rempli de dos d'âne), afin de pouvoir équiper sa voiture par la suite. Vous l'aurez compris, il s'agit hélas plus d'une upgrade de Colin 3 que d'un nouvel opus.

La gestion des dégâts ne devrait pas trop changer mais elle était déjà très bonne dans le précédent volet.







Télex : Joytech, fabricant d'accessoires de jeu vidéo, s'est vu « offrir » la collaboration des ingénieurs de l'écurie Williams. Grâce au talent conjugué de ces 2 acteurs, vous pourrez tenir la réplique exacte de la BMW-Williams F23 (NDTraz : on en est à la F25, mais bon...) de « Jean-Paul Montoya » entre vos mains pour les prochains titres de F1.

Teenage Mutant Ninja Turtles

Éditeur : Konami • Développeur : Konami (Japon) • Date de sortie : 22 octobre 2003 (États-Unis) • Attente : 6/10
Jouable Online : NON

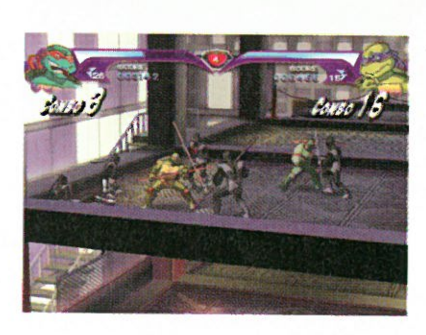


Le graphisme se rapproche plus de la BD « violente » que du dessin animé gentillet.

Tout droit venues des mythiques années 90, les tortues Ninja reviennent sur les consoles économiquement vivantes, et en cel shading. Si l'on pourra oublier assez vite la version GBA, on retiendra les trois moutures de salon (Xbox, PS2, GC), fidèles à la version culte de la SNES dans leur extrême maniabilité. Après avoir choisi sa tortue, un ou deux joueurs visitent des niveaux infestés d'ordures, afin de leur donner une bonne leçon. Outre l'aspect baston à l'ancienne qui reste toujours aussi jouissif, on notera quelques nouveautés comme la possibilité de faire évoluer sa créature. En cours de jeu, détruire certains éléments du décor permettra de découvrir des manuscrits pour apprendre de nouveaux coups. Le jeu en un contre un sera également possible, dans un mode où l'on pourra sélectionner les ennemis. La classe intrinsèque, quoi...







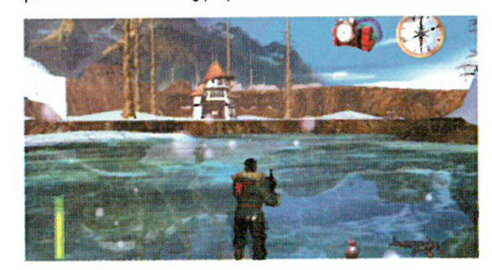


Et aussi...

Armed & Dangerous

Éditeur : LucasArts
Développeur : Planet Moon Studios (États-Unis)
Date de sortie : Début 2004
Attente : 5/10
Console : Xbox
Jouable online : NON

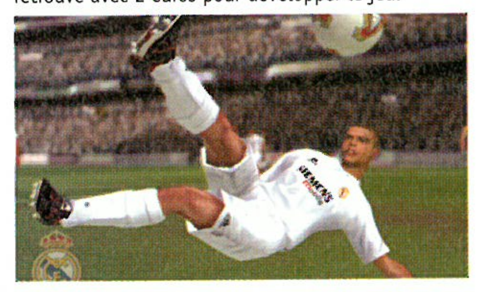
Ayant instantanément acquis renommée et appréciation critique grâce au formidable Giants : Citizen Kabuto sur PC, adapté plus tard tant bien que mal sur console, le petit studio discret de Planet Moon présentait, non moins discrètement, son nouveau titre. Jeu d'action tout aussi déjanté que le précédent, Armed & Dangerous s'annonce original sinon dans son gameplay, du moins dans son scénario et son univers. On pourra citer par exemple cette arme qui retourne l'écran, projetant les ennemis en l'air, puis rétablissant les choses afin qu'ils s'écrasent sur le sol, ou plus simplement les quatre héros particulièrement atypiques et farfelus...



Club Football

Éditeur : Codemasters
Développeur : Codemasters (Royaume-Uni)
Date de sortie : Automne 2003
Attente : 3/10
Consoles : PlayStation 2, Xbox
Jouable online : NON

Il n'y a pas grand-chose à dire de Club Football, à part qu'il s'agit d'une série de jeu qui profite des licences des plus grands clubs d'Europe tels que Manchester United, Liverpool, Juventus, Bayern Munich, AC Milan, Arsenal, Ajax, Real Madrid, FC Barcelona, Chelsea, Inter Milan, Leeds, Glasgow Rangers, Celtic, Borussia Dortmund, Aston Villa et Hamburg. Désolé les gars, il n'y a pas une seule équipe française. Néanmoins, on n'a pas trop de regrets quand on voit la modeste qualité du titre... Encore un éditeur qui a mis tout son budget dans l'achat des licences et qui s'est retrouvé avec 2 euros pour développer le jeu.



Outlaw Volleyball

Éditeur : Simon & Schuster Interactive
Développeur : Hypnotix (États-Unis)
Date de sortie : Juillet 2003
Attente : 3/10
Console : Xbox
Jouable online : OUI

Même si DOA Xtreme Beach Volleyball est sorti auparavant, et que d'autres (Acclaim pour ne pas les citer) semblent vouloir profiter de la vague des jeux de plage pleins de pépées en string, Outlaw Volleyball était pour sa part prévu de plus longue date. Second volet de la série Outlaw après le golf (sympatoche mais clairement perfectible), ce titre s'intéressera bien plus au sport qu'à l'anatomie de ses pratiquantes, contrairement au titre de Tecmo. N'attendez pas pour autant une simu : il s'agit bel et bien d'un jeu fun, décalé et arcade, et dont l'aspect le plus intéressant reste sans aucun doute sa compatibilité Xbox Live. Plus d'infos très bientôt puisqu'il est quasiment achevé.



Secret Weapons over Normandy

Éditeur : LucasArts
Développeur : Totally Games (États-Unis)
Date de sortie : Octobre 2003
Attente : 6/10
Consoles : Xbox, PlayStation 2
Jouable online : NON

Dans le genre thème à la mode, décidément, la Seconde Guerre mondiale rafle tous les suffrages cette année. Fort heureusement, il ne s'agit pas là d'un titre d'action à la sauce FPS mais d'un jeu de combat aérien, qui remplacera peut-être dans le cœur des amateurs le très annulé Medal of Honor : Fighter Commander. 20 modèles d'époque (chasseurs et bombardiers), plus de 30 missions dans 15 environnements air/air ou air/sol, voilà un aperçu rapide du programme. L'équipe vise un certain réalisme et est connue pour avoir développé auparavant la trilogie des Secret Weapons of World War II, ou encore l'excellent X-Wing vs Tie-Fighter.



SWAT : Global Strike

Éditeur : Vivendi Universal Games
Développeur : Argonaut (Royaume-Uni)
Date de sortie : Dernier trimestre 2003
Attente : 6/10
Consoles : Xbox, PlayStation 2
Jouable online : OUI

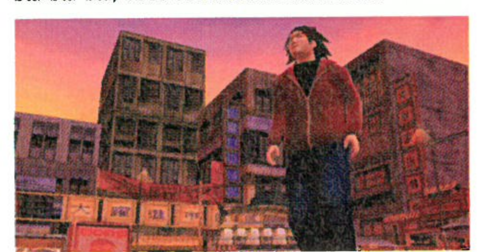
Décidément champion toutes catégories des retards, Argonaut poursuit son effort de développement sur ce titre mêlant action, coordination d'équipe et infiltration. L'action se situe en 2018, à travers des missions courantes pour ce type de super flics du SWAT : sauvetages, escortes, recherche et destruction, etc. Outre la campagne, classique et inévitable, on aura droit à une dizaine de missions en coopératif, et l'intégration d'une reconnaissance vocale est prévue (pour les possesseurs de microphone, bien évidemment). Un titre plutôt riche, qui, espérons-le, ne nous fera pas le plan de la disparition magique d'un Malice...



Urban Freestyle Soccer

Éditeur : Acclaim
Développeur : Silicon Dreams (Royaume-Uni)
Date de sortie : Automne 2003
Attente : 2/10
Consoles : GameCube, PlayStation 2, Xbox
Jouable online : NON

Urban Freestyle Soccer est un jeu qui, comme son nom l'indique, se déroule en pleine rue. On dirige des gars en baggie à la mode dans une sorte de NBA Jam mais en version « footchebol ». Si, graphiquement, ce n'est pas immonde, le système de jeu reste horrible : il n'y a aucun fond concret, rien de rien, c'est incompréhensible. On retrouve également le syndrome du gardien qui fait des arrêts surréalistes. Du coup, marquer devient un véritable exploit. Même pour de l'arcade, le titre fait peine à voir face à un Sega Soccer Slam ou même un Pro Beach Soccer. Cela dit, d'ici la sortie, les problèmes seront peut-être réglés, bla-bla-bla, vous connaissez la chanson.



Et aussi...

Breakdown

Éditeur : Namco
Développeur : Namco (Japon)
Date de sortie : Début 2004
Attente : 6/10
Console : Xbox
Jouable online : NON

Avec un jeu comme Breakdown, c'est clair, on va encore dire que les jeux vidéo sont violents... Il faut bien avouer qu'à première vue, avec ce titre, on peut difficilement affirmer le contraire. Dans ce jeu d'action/aventure un peu particulier où vous découvrez toute l'action au travers des yeux du héros, les combats s'enchaînent à un rythme effréné, et leur violence se révèle inouïe. Les armes sont nombreuses – ce n'est pas une surprise – mais vous vous battrez également souvent à mains nues, ce qui transforme alors Breakdown en une bien curieuse simulation de boxe. Pas très fin mais défoulant, c'est sûr...



Group S Challenge

Éditeur : Capcom
Développeur : Capcom (Japon)
Date de sortie : N.C.
Attente : 6/10
Console : Xbox
Jouable online : NON

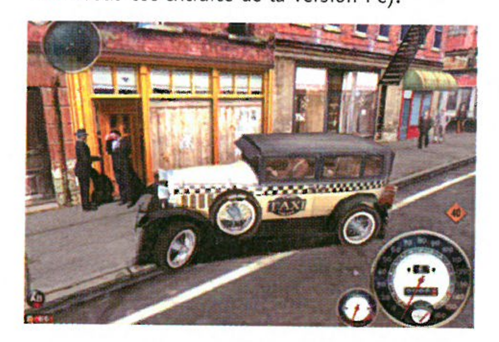
Manifestement désireux de venir titiller Gran Turismo sur son domaine, Capcom nous propose une simulation ma foi fort intéressante, mais qui a un peu de mal à se singulariser. Group S Challenge propose pourtant cinq types de voitures différents (on trouve des tonnes de véhicules très divers : Corvette Z51, Toyota Celica GT, Viper GTS, New Beetle, etc.), des circuits sympathiques, différent modes de jeu, etc. Mais bon, question conduite et sensation, on ne ressent rien de vraiment nouveau. On appréciera toutefois sans retenue le mode Replay, assez excellent, et le soin apporté dans l'ensemble à ce titre.



Mafia

Éditeur : Take 2 Interactive
Développeur : Illusion Softworks (Rép. Tchèque)
Date de sortie : Automne 2003
Attente : 6/10
Consoles : Xbox, PlayStation 2
Jouable online : NON

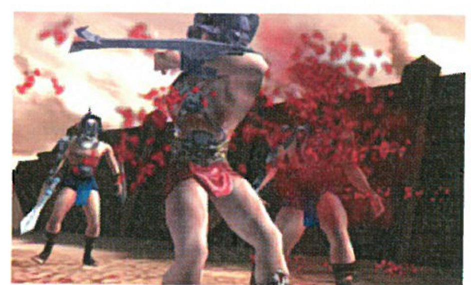
Belle réussite PC, Mafia propose de plonger le joueur dans le milieu de la plus grande famille italienne du crime pendant les années 30. Sorte de GTA plus sérieux et plus réaliste, il se compose donc d'un ensemble de missions à pied ou en voiture, au beau milieu d'une gigantesque ville américaine. Si les étapes en voiture étaient plutôt fastidieuses, le jeu dans son ensemble a su trouver ses fans. La conversion sur console semble fidèle, en espérant que le frame-rate, pour l'instant cahotant, s'améliore d'ici la sortie (la photo d'écran ci-dessous est extraite de la version PC).



Gladiator Sword of Vengeance

Éditeur : Acclaim
Développeur : Acclaim Manchester (Royaume-Uni)
Date de sortie : Automne 2003
Attente : 0/10
Consoles : Xbox, PlayStation 2
Jouable online : NON

Angel me tape à l'instant sur l'épaule en hurlant : « Ah la la ! C'est une daube immense, ça ! Laisse tomber ! » Quelle belle entrée en matière. Là, forcément, je me retrouve avec la chique coupée... me voilà bien en peine pour vous intéresser à cette grosse exploitation du succès déjà déclinant de la Rome antique et de ses gladiateurs. Un jeu d'action bien gras, dans lequel on activera le levier permettant de passer à la salle suivante après avoir tué tous les ennemis dans un bon bain de sang bien gras (le gore, ça fait vendre). Aïe, aïe, aïe, je crois qu'on a raté notre approche politiquement correcte.



Knights of the Temple

Éditeur : TDK Mediactive
Développeur : Starbreeze (Suède)
Date de sortie : Fin 2003
Attente : 3/10
Consoles : GameCube, Xbox, PlayStation 2
Jouable online : NON

On leur devait le très beau, très dur et très inintéressant Enclave, sorti il y a peu. Les Suédois de Starbreeze rentabilisent leur moteur, plutôt performant graphiquement, en nous développant un nouveau titre d'action pure. Dans la peau de Paul de Raque, Chevalier Templier de son état, il nous faudra donc tailler notre chemin jusqu'à la Terre Sacrée à coups de hache, de bâtarde, ou même d'un arc, et de toutes sortes d'armes médiévales du 12e siècle. Malgré un petit côté RPG, il ne faudra pas chercher midi à quatorze heures trente avec ce nouveau titre, fidèle à l'adage : « Une épée, c'est fait pour tuer. »



The Kore Gang

Éditeur : CDV
Développeur : Unique Development Studio (Suède)
Date de sortie : 4e trimestre 2003
Attente : 6/10
Console : Xbox
Jouable online : NON

Définitivement original, The Kore Gang met en scène Pixie, Madboy et Rex, trois personnages perdus dans un monde souterrain duquel ils essaient de s'échapper. Le « Kore Suit », une machine spéciale qu'ils peuvent piloter tour à tour, leur octroie différentes capacités. Pixie peut utiliser un grappin et s'accrocher à différents endroits. Madboy joue les gros bras contre les ennemis. Quant à Rex, le chien, c'est finalement le plus finaud de tous. Il décuple en effet l'efficacité de son ouïe et de son odorat, ce qui permet de suivre des pistes normalement invisibles... Un titre intéressant.



Et aussi...

Operation Flashpoint

Éditeur : Codemasters
Développeur : Bohemia Interactive (République Tchèque)
Date de sortie : Automne 2003
Attente : 7/10
Console : Xbox
Jouable online : OUI

Un jeu typiquement PC, certes, mais l'un des tout meilleurs titres en la matière. Operation Flashpoint, à sa sortie sur micro, a eu la force de soustraire Kendy, Willow, Elwood et RaHaN à la vie réelle pour quelques nuits et leur faire préférer le destin virtuel de soldat au front. OP permet de piloter tout un tas de véhicules sur des maps immenses ou de les parcourir à pied, au fil de missions réalistes. Cette version Xbox disposera, en plus de la campagne de l'original, de Resistance, l'add-on, ainsi que quelques améliorations, essentiellement graphiques. Un titre à surveiller, unique en son genre.



Shrek 2 : The Game
(titre provisoire)

Éditeur : Activision
Développeur : Luxoflux (États-Unis)
Date de sortie : Automne 2004
Attente : 5/10
Console : Multi
Jouable online : NON

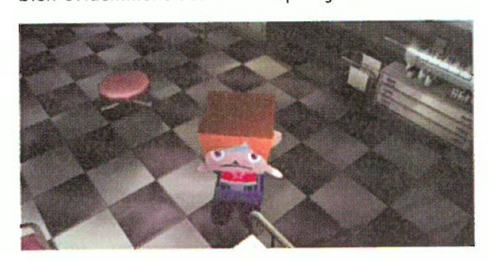
Dans la foulée du 2e long métrage dont la sortie est prévue pour l'été 2004, Shrek 2 nous invite une nouvelle fois à incarner ce monstre scato qui n'a de cesse d'user ces flux gastriques pour écarter ses adversaires. Il sera possible d'incarner 6 personnages différents, dont le très surpuissant âne, tout en jouant simultanément à 4, l'option online n'ayant pas encore été évoquée. L'histoire débute là où s'arrêtait le premier épisode, avec le mariage de Fiona et Shrek. Après une lune de miel torride, nos deux tourtereaux vont rendre visite aux parents de Fiona qui ne se doutent pas que leur fille est devenue une ogresse...



Gregory Horror Show

Éditeur : Capcom
Développeur : Capcom (Japon)
Date de sortie : N.C.
Attente : 3/10
Console : PlayStation 2
Jouable online : NON

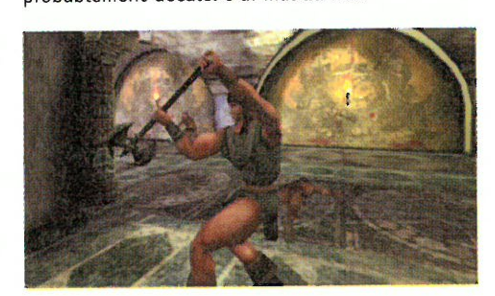
Gregory, avec sa tête au carré, pourrait être le cousin germain de Sponge Bob, personnage animé bien connu des enfants. Gregory est à la base un dessin animé japonais évoluant dans un hôtel peuplé de revenants et d'esprits pas vraiment méchants. Le but du jeu est de libérer l'âme des fantômes prisonniers en évitant de se faire choper par la Grande Faucheuse, tout en respectant l'emploi du temps qui rythme la vie de l'hôtel. Il y a un temps pour regarder la télévision, manger et dormir. Et aussi pour résoudre de petites énigmes. Un titre bien évidemment destiné aux plus jeunes.



Conan The Dark Axe

Éditeur : TDK Mediactive
Développeur : Cauldron s.r.o. (Slovaquie)
Date de sortie : Septembre 2003 (GC, Xbox), septembre 2004 (PS2)
Attente : 3/10
Consoles : GameCube, Xbox, PlayStation 2
Jouable online : NON

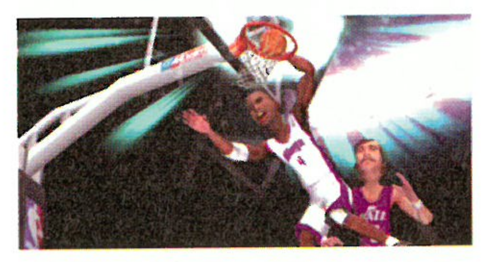
Avec un nouveau film a priori en préparation, et l'absence d'autre exploitant depuis une sombre bouse sur NES, c'est TDK qui se colle à l'adaptation de la licence de Conan, le sumérien adepte du Gymnase Club. Au menu, un Hack & Slash 3D à la formule plutôt conventionnelle et à la réalisation correcte. L'histoire se situe après l'accession au trône du héros, et nous emmènera dans 14 endroits du monde de Conan. Au vu de la version essayée, la sortie sur GameCube et Xbox nous paraît un peu précipitée, il sera fort probablement décalé. J'ai mal au nez.



NBA Jam 2004

Éditeur : Acclaim
Développeur : Acclaim Studio Austin (États-Unis)
Date de sortie : Octobre 2003
Attente : 5/10
Consoles : PlayStation 2, GameCube, Xbox
Jouable online : NON

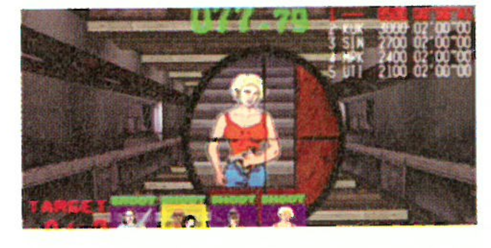
NBA Jam, le retour ! Tout le monde connaît désormais cette « licence » vu le nombre impressionnant d'épisodes sortis sur toutes les bécanes. C'est le jeu de basket hyper orienté arcade d'Acclaim dans lequel on peut marquer des paniers de façon spectaculaire. La saison 2004 promet 29 équipes de la NBA, avec un total monstrueux de 300 joueurs. Un mode Legende vous permettra même d'affronter les meilleurs basketteurs des 50 dernières années, une option d'édition de court vous offrira la possibilité de créer votre propre terrain de jeu. Dommage que le gameplay soit aussi peu ambitieux et attrayant...



Silent Scope Complete

Éditeur : Konami
Développeur : Konami (Japon)
Date de sortie : Fin 2003
Attente : 3/10
Console : Xbox
Jouable online : NON

Comme son nom l'indique, Silent Scope Complete sur Xbox compilera les trois épisodes du jeu de Konami sur une galette. Il s'agira toujours d'un soft de snipe avec des vues de caméra imposées à la Virtua Cop de Sega. À vrai dire, cette initiative n'intéressera pas ceux qui connaissent déjà les trois volets de la série, mais séduira sûrement les néophytes désirant trouver sur leur bécane un shoot de plus au flingue infrarouge. Cela dit, Silent Scope Complete risquera d'interpeller les joueurs « grippe-sou » avec son concept de 3 jeux en 1 ! Ouaip, ça fait de sacrées économies, mine de rien...





Bloody Roar 4

Éditeur : Konami
Développeur : Konami CEJ (Japon)
Date de sortie : Novembre 2003
Attente : 7/10
Console : PlayStation 2
Jouable online : NON

L'avantage d'avoir une PS2 (ou une « playstéchione », comme dirait Higgins de *Magnum*), c'est d'avoir les titres plus ou moins avant tout le monde. Sur ce coup-là, Brigitte Bardot risque encore une attaque puisque pas moins de 17 combattants garous sont réunis pour se mettre sur la cabeza. Et comme si cela ne suffisait pas (on n'en a jamais assez, hein), Konami ajoute un Development Mode qui permettra de créer son propre personnage ! Vous en voulez encore ? Un billet de 100 euros dans chaque boîte de jeu ! Et se frotter la notice sur le corps vous rendra beau. Ah décidément, on assure chez Konami...



Bloody Roar Extreme

Éditeur : Konami
Développeur : Hudson (Japon)
Date de sortie : Juillet 2003 (États-Unis)
Attente : 7/10
Console : Xbox
Jouable online : NON

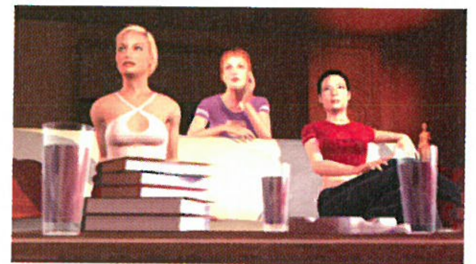
Voilà un portage ou je ne m'y connais pas. Et dieu sait comment je m'y connais grave. Cette version est en fait une adaptation pour la Xbox de Bloody Roar : Primal Fury qui était sorti sur GameCube l'année dernière dans la plus grande indifférence. Et pour cause, les loups-garous ne jouent pas aux jeux vidéo. 14 persos super sauvages vous attendent, dont un inédit spécial Xbox (Blinx ?), des niveaux dans lesquels on peut péter des éléments du décor, bref... que du bonheur syndical. C'est ça la puissance « lycanthroptuelle »...



Charlie's Angels

Éditeur : Ubi Soft
Développeur : Ubi Soft (États-Unis)
Date de sortie : Été 2003 (États-Unis)
Attente : 5/10
Console : Multi
Jouable online : NON

Alors que les trois bonnasses reviennent sur grand écran en juillet prochain, Ubi Soft saute sur l'occasion pour faire de Cameron Diaz, Lucy Liu et Drew Barymore trois nouvelles icônes de paillardise ludo-numérique. Incarnant l'une d'elles, le joueur, qui pourra switcher de l'une à l'autre, va s'efforcer de ne pas mourir tandis qu'il se bastonnera dans des lieux aussi divers que l'Alaska, Mexico, la Californie, ou encore l'Écosse. Les voix sont assurées par les actrices originales, ce qui devrait ravir Angel au plus haut point.



Gamme EA Sports

Éditeur : Electronic Arts
Développeur : EA Sports (Canada)
Date de sortie : Automne 2003
Attente : 5/10
Consoles : PlayStation 2, GameCube, Xbox
Jouable online : OUI

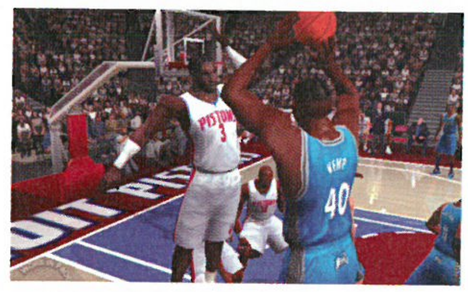
On commence par une petite nouvelle qui risque de faire grincer les dents de certains joueurs. L'ensemble de la gamme sports d'Electronic Arts sera jouable online... mais attention, uniquement sur PlayStation 2. Un accord d'exclusivité qui court sur l'année 2004. Tant pis pour les possesseurs de Xbox, qui devront se replier sur la gamme sport Microsoft ! Pour le reste, FIFA 2004 proposera une jouabilité plus fine et un mode Carrière assez élaboré. Concernant NBA Live 2004, on nous promet des animations plus réalistes et une I.A. complètement corrigée, ainsi qu'un mode Franchise plus complet ; ces remarques valent également pour NHL 2004 et Rugby 2004.



Gamme Sega Sports

Éditeur : Sega
Développeur : Sega Sports (États-Unis)
Date de sortie : Automne 2003
Attente : 5/10
Consoles : PlayStation 2, Xbox
Jouable online : OUI

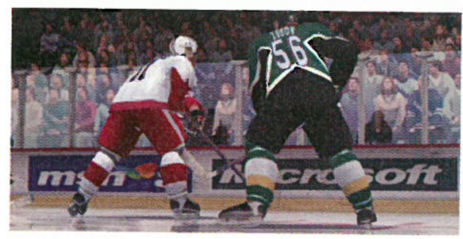
Réactualisation oblige, comme pour les titres EA Sports, il ne faudra pas s'attendre à des bouleversements majeurs. Mon dieu, combien de fois j'ai écrit cette phrase ? Toujours développé par Visual Concept, NBA 2K4 proposera toujours un feeling aussi fin et quelques améliorations d'ordre cosmétique ; NHL 2K4 et NFL 2K4 étaient eux aussi présentés sur les stands mais ont moins retenu notre attention. La grande inconnue reste le online. Pour l'Europe, à l'heure où nous écrivons ces lignes, rien n'a encore été décidé. On croise les doigts très fort.



Gamme Sports Microsoft

Éditeur : Microsoft
Développeur : Microsoft Games (États-Unis)
Date de sortie : Automne 2003
Attente : 5/10
Console : Xbox
Jouable online : OUI

Microsoft a présenté sur ses stands quatre simulations sportives, à savoir NFL Fever 2004, qui bénéficie d'une jouabilité toujours aussi agréable et d'une réalisation soignée (très certainement la simulation la plus convaincante de la gamme), NBA Inside Drive 2004, que nous n'avons pas eu la chance d'essayer mais qui se situe quand même un bon cran en dessous de NBA 2K4 de Sega Sports, NHL Rivals 2004, et une simulation de golf, Link 2004. Tous ces titres proposeront évidemment une option Xbox Live, contrairement aux jeux estampillés EA Sports.



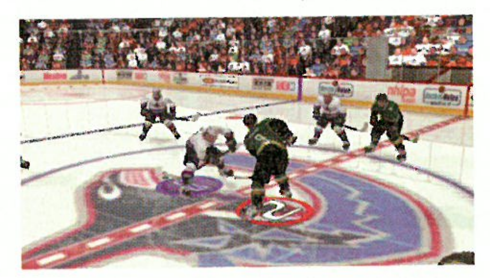


Et aussi...

NHL Hitz Pro

Éditeur : Midway
Développeur : Midway (États-Unis)
Date de sortie : Fin 2003
Attente : 4/10
Consoles : PlayStation 2, Xbox, GameCube
Jouable online : OUI

À chaque nouvelle saison, sa simulation de hockey sur glace qui fait du bien. Un titre viril qui voit s'affronter des équipes de 5 contre 5 avec des commentaires percutants, american style, yeah. Le championnat 2003 est disséqué et retranscrit pour le bonheur des fans avec toutes les équipes, les stades et les joueurs officiels. Le mode Franchise est là pour nous mettre dans la peau d'un entraîneur, avec gestion des joueurs et mise en place de stratégies pour créer sa dream team sur glace. Un autre mode fait son apparition, la Hockey School, où l'on apprend à manier la crosse comme un vrai pro. Ça fait plaisir !



Trinity

Éditeur : Activision
Développeur : Vicarious Visions (États-Unis)
Date de sortie : 2004
Attente : 7/10
Console : Xbox
Jouable online : NON

Dans ce FPS à la fois futuriste et gothique, le joueur incarne un Nightstalker, un super soldat modifié génétiquement, qui devra trouver l'origine d'une cyber-épidémie qui décime la population intrinsèque de New Orleans en 2013. Ça c'est du scénar, vieux ! (NDTraz : digne de *France Five* !) D'autant que le turbo-héros aura la possibilité de se méta-téléporter, faire des star-acrobaties et déclencher un truc psycho-déchirant : le Flash Time, ou « bullet time » made in Activision. Quelle surpuissance ludo-numérique ! Activison loucherait-il du côté de Deus Ex ?



Firefighter F.D. 18

Éditeur : Konami
Développeur : Konami (Japon)
Date de sortie : Février 2004
Attente : 5/10
Console : PlayStation 2
Jouable online : NON

Konami US a donc annoncé le développement de ce jeu assez étrange, Firefighter F.D. 18, sur PS2. Le joueur incarnera Dean McGregor, super pompier de son état, accompagné d'Émilie Arquette, journaliste super collante. Ensemble, ils mèneront l'enquête sur des incendies d'origine criminelle. À côté d'aspects aventure à la Resident Evil, on se retrouvera la plupart du temps à éteindre des feux tout en gérant sa quantité d'eau forcément limitée pour plus de « suspense ». La sortie de ce survival-grillade est annoncée pour février prochain.



Dance Dance Revolution Xbox

Éditeur : Konami
Développeur : Konami (Japon)
Date de sortie : Octobre 2003 (États-Unis)
Attente : 8/10
Console : Xbox
Jouable online : OUI

La surpuissante vague de Dance Dance Revolution, qui, si elle s'est assagie depuis quelques années au Japon, n'en a pas moins gagné l'Occident. Cette nouvelle version sur Xbox regroupera une bonne tonne de chansons, pour la plupart déjà présentes dans les versions PSone. Le gros avantage, c'est qu'avec le Xbox Live, il sera possible de télécharger de nouveaux morceaux, et d'inscrire son score sur la grande page Internet de DDR. Mais surtout, on pourra affronter d'autres joueurs en direct, et ça c'est le pied (c'est le cas de le dire).



XIII

Éditeur : Ubi Soft
Développeur : Ubi Soft (France)
Date de sortie : Octobre 2003
Attente : 8/10
Console : Multi
Jouable online : NON

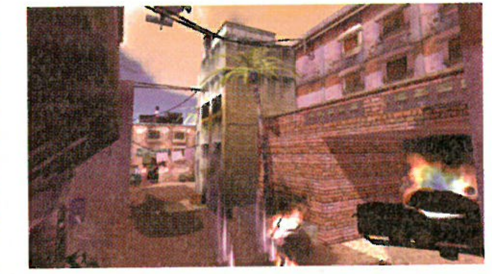
Pour ceux qui n'ont pas eu vent de notre Avant-Première exclusive consacrée à XIII le mois dernier, sachez que le héros de la BD s'apprête à débarquer dans notre merveilleux monde virtuel avec ses graphismes en cel shading, son héros charismatique à souhait et son intrigue aux multiples rebondissements. Un partenariat entre MTV France et Ubi Soft a été scellé pour permettre à l'un d'entre nous (et d'entre vous) d'apparaître dans le jeu. Pour participer, il suffit de se rendre à cette adresse : **www.mtv.fr/xiii**, et de remplir le formulaire d'inscription. D'autres cadeaux sont également à gagner.



Shadow Ops Red Mercury

Éditeur : Atari
Développeur : Zombie Studios (États-Unis)
Date de sortie : Juin 2004
Attente : 6/10
Console : Xbox
Jouable online : OUI

À chaque nouveau moteur 3D performant correspond une nouvelle génération de FPS plus ou moins inspirés : c'est désormais une véritable loi dans le joli monde du jeu vidéo. Shadow Ops RM fait donc partie des nombreux shooters à venir utilisant la technologie du nouveau moteur d'Unreal. Se déroulant dans un futur proche, on y assumera le rôle d'un soldat d'élite Delta Force employé par la CIA pour combattre une menace d'un nouveau genre... Les décors seront calqués sur des villes réelles de l'Europe de l'Est, et les armes sur des modèles existants. Enfin, le titre sera jouable jusqu'à 16 sur le Xbox Live, au travers de modes classiques au genre.



L'EMISSION LA PLUS ECOUTEE DE FRANCE DE 21H A 00H*

*Médiamétrie 75000+ - Nov-Dec 2002 - 1/4h moyen - 13 ans et + - moyenne LàV 21h-24h



Toutes les sorties **du** mois **passées** au crible

En cette veille de départ sous les cocotiers, on retiendra surtout l'arrivée de l'EyeToy de Sony, qui, bien qu'encore à l'état « expérimental », ouvre une nouvelle voie vidéoludique ! Très rapidement, les petits jeux à l'esprit « Game & Watch » devraient laisser la place à des productions nettement plus ambitieuses. Après le Online et le head-set de SOCOM, Sony, toujours en quête d'innovation, montre une nouvelle fois avec ce concept novateur sa volonté de révolutionner notre façon de jouer. À côté, les autres sorties officielles paraissent bien fades. La grosse déception de ce mois de juin demeure incontestablement Tomb Raider L'Ange des Ténèbres, dont nous attendions pourtant beaucoup. Lara is dead, les amis ! Sans vouloir jouer les oiseaux de mauvais augure, voilà qui risque de compliquer sérieusement la situation d'Eidos... Argh !



Tomb Raider L'Ange des Ténèbres © Core Design/ Eidos

Top rédac

Ayé, l'E3 2003 s'est évanoui, laissant derrière lui son cortège d'odeurs, de sensations, d'émotions ludo-numériennes. Un grand cru, assurément, qui laisse présager un avenir radieux. Pourtant, si se préoccuper de l'avenir reste intéressant, se passionner pour le présent demeure essentiel. Et en l'occurrence, hum, rien de bien transcendant à se glisser sous les quenottes. Alors rêvons, oui, rêvons à ces vacances qui nous tendent les bras. Vous tendent les bras. Dreamons à ce soleil qui darde ses ardents rayons sur nos insouciantes cabezas. Allez, passez d'happy holidays et à bientôt. Ici ou ailleurs, on vous kissera toujours du fond du cœur...

La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

- 0 : Tout juste bon à caler une table.
- 1 : Évitez-le à tout prix, c'est un ordre !
- 2 : De très grosses lacunes. Urgl !
- 3 : Une minute de plaisir. Et encore !
- 4 : Pourrait vraiment mieux faire.
- 5 : Un jeu tout juste moyen, sans plus.
- 6 : À acheter éventuellement, si on aime le genre.
- 7 : Un bon jeu à de nombreux égards.
- 8 : Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.
- 9 : Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.
- 10 : Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console.

La rédac en folie !

Greg

Quand on écrit pour dire adieu, c'est compliqué. On y pense longtemps et puis au moment de le taper, pouf, rien. Le néant psychique. Dois-je faire un truc drôle ? Émouvant ? Ironique ? Un testament ? Une promesse ? Pfff j'en sais rien, c'est fini et puis voilà. Adieu chers lecteurs ! Je donne rendez-vous aux plus fous d'entre vous dans les prochains numéros de *Famitsu* et *Famitsu Xbox*...



Son jeu du mois : Changement de vie simulator (LAN life)

Angel

Les vacances sont une période difficile pour moi. Y a plus de séries à la télé, plus de foot... Comme ma vie parisienne n'a aucun sens pendant deux mois, je préfère me sauver à Madrid où m'attendent les bistrots dans lesquels je peux étancher ma soif. Non, c'est définitivement trop bien l'été !



Son jeu du mois : EyeToy (PS2)

RaHaN

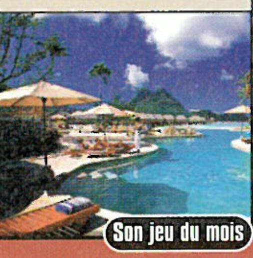
Pour moi, ce sera des méga-vacances : Joy c'est fini. Huit ans qu'ils me gardaient enchaîné, à traduire leurs docs anglais, à pondre des interviews entre deux tests ou dossiers un peu techniques. C'en est fini messieurs. Je pars pour d'autres horizons, démerdez-vous avec votre *Harrap's* et votre *Windows Pour les Nuls* ! Bon courage les gars, à la revoyure.



Son jeu du mois : Fin d'une Époque (Life Entert. System)

Trazom

Eh oui, les amis, il fallait bien que ça arrive un jour, rien n'est éternel, blablabla.. Je quitte définitivement mes fonctions de rédac' chef de ce merveilleux magazine après 12 années de grande passion. C'est comme ça, c'est la vie... Merci à tous ceux qui nous ont soutenus et lus durant tout ce temps ! À bientôt peut-être... Qui sait.



Son jeu du mois : Game Over (Ailleurs)

Gollum

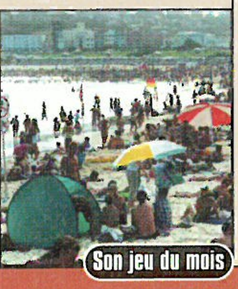
Après une année bien intense, il est grand temps d'apaiser mes sens, de m'imbiber d'iode, de gambader dans les verts pâturages, de goûter au silence « zenifiant » du désert, de vivre with an happy face près de ceux que j'aime, loin de l'agitation de la modernité. Bonnes vacances à vous et à un de ces jours...



Son jeu du mois : EyeToy (PS2)

Willow

Bientôt les vacances ! Et comme d'habitude, je vais me décider à la toute dernière minute. Impossible de savoir à l'avance où je vais partir... La Corse, Tignes, Chicago, Saint-Domingue ou le Pôle Nord ? Accompagné ? Pas accompagné ? Une fille ? Un mec ? Eh oui, contrairement à certains, j'ai l'embarras du choix.



Son jeu du mois : EyeToy (PS2)

Chris

Les vacances, j'en rêve depuis six mois. À l'heure où Paris fait figure de cuvette de chaleur et où les grèves des transports se multiplient (ce qui encourage les usagers à se montrer aimables lorsqu'ils étouffent à 400 dans un wagon), je dis stop ! Pour ma santé mentale, un dépaysement radical est nécessaire...



Son jeu du mois : Virtua Fighter 4 Evolution (PS2)

LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



Phantasy Star Online Episode I & II (Xbox)



Virtua Fighter 4 Evolution (PS2)



EyeToy (PS2)

TOP 10 DE LA RÉDAC

(toutes machines et versions confondues)

1.	The Legend of Zelda : The Wind Waker (GC)	30 pts	=	
2.	Silent Hill 3 (PS2)	20 pts	+1	↑
3.	Splinter Cell (Xbox/PS2/GC/GBA)	5 pts	-3	↓
4.	ICO (PS2)	14 pts	+3	↑
5.	SOCOM US Navy SEALs (PS2)	13 pts	+3	↑
6.	Winning Eleven 6 Final Evolution (PS2/GC)	12 pts	=	
7.	EyeToy (PS2)	10 pts	Nouveau	
	Hitman 2 (PS2/Xbox)	10 pts	=	
8.	Project Zero (PS2/Xbox)	7 pts	=	
	Star Fox Adventures (GC)	7 pts	-1	↓
9.	Tenchu : La Colère Divine (PS2)	5 pts	=	
	SoulCalibur II (multi)	5 pts	=	
	Shenmue (la série !)	5 pts	=	
10.	GTA Vice City (PS2)	3 pts	-3	↓

ON EN RÊVE DÉJÀ...

GOLLUM >>>>>>>>>> *Resident Evil Outbreak (PS2) et Metal Gear Solid 3 (PS2)*
WILLOW >>>>>>>>>> *Resident Evil 4 (GC) et Full Spectrum Warrior (Xbox)*
CHRIS >>>>>>>>>>>> *Thief III (Xbox) et ICO 2 (PS2)*
ELWOOD >>>>>>>>>> *Half-Life² (Xbox) et Deus Ex 2 (Xbox)*
KENDY >>>>>>>>>>> *Omote Futon Rulez (Multi) et Chinese Food Warrior 13 (BabouleBox)*
GREG >>>>>>>>>>>> *Vacances bien méritées (GBA) et Revival vu que j'aurai le temps (PC Engine)*
TRAZOM >>>>>>>>>> *Farniente Simulator 3 (PSBox) et Dodo Land (PSCube)*
RAHAN >>>>>>>>>>> *Transat : A Way of Life (Reality Box) et Carrier Builder 2 : A New hope (SurvieStation)*
JULO >>>>>>>>>>>>> *Resident Evil Outbreak (PS2) et F-Zero GX (GC)*
ANGEL >>>>>>>>>>> *Jak II (PS2) et Winning Eleven 7 (PS2)*
KARINE >>>>>>>>>>> *ICO 2 (PS2) et Metal Gear Solid 3 (PS2)*
MISTER BROWN >>>> *Gran Turismo 4 (PS2) et Medal of Honor : Rising Sun (Multi)*

JOYPAD MÉGASTAR

mega Joypad star

La vie des Mégastars, c'est trop du délire à l'état brut. Ce sont des gens bien, les Mégastars. Oui, oui. Ils pourraient se la jouer à mort, mais non, ils préfèrent glaner les bonnes notes et soulever les foules. Riispect. L'EyeToy, Virtua Fighter 4 Evolution cartonnent sur PS2, tandis que Phantasy Star Online Episode I & II donne tout sur Xbox...



EyeToy (PS2)

Elwood

Comme disait l'écrivain américain Earl Joseph Wilson : « Les vacances c'est la période qui permet aux employés de se souvenir ue les affaires peuvent continuer sans eux. » La preuve : endant ma pittoresque randonnée dans les Alpes, ben vous, vous achèterez Joypad par camions entiers... et les affaires rouleront sans nous !

Son jeu du mois
EyeToy (PS2)

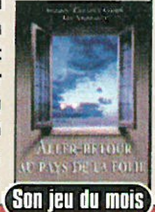
Kendy

Étant résolument contre la modernité, j'ai décidé de quitter les villes afin d'explorer la nature. Si vous avez lu mes précédents trombis, vous auriez su que la Terre était creuse par les pôles. Voilà pour moi l'occasion d'aller voir mes potes intra-terrestres, et de boire une bonne binouze avec eux...

Son jeu du mois
So long ! (Futon Agartha)

Mister Brown

Le moment tant attendu du départ en vacances est enfin arrivé ! Mais sans vouloir jouer les défaitistes, chaque départ implique souvent un retour. Ne cogitons pas à cette vilaine pensée et gageons que tout le monde en profitera pleinement avant d'attaquer la rentrée du bon pied dans la folie parisienne, ou d'ailleurs.



Son jeu du mois
EyeToy (PS2)

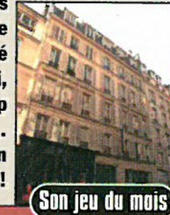
Karine

Cette année, les vacances tombent à un moment assez bizarre de ma jeune existence, plein de bouleversements en tout genre. Je pense donc aller m'isoler et méditer sur une île peuplée d'éphèbes afin de réfléchir. Ou alors je tente ma chance avec la nouvelle fournée de la Star Ac'. La musique, oui la musique ! À moi les soirées people !

Son jeu du mois
EyeToy (PS2)

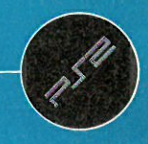
Julo

Cet été, l'île de beauté va une nouvelle fois accueillir ma personne... La classe, mais je dois avouer que ce qui m'excite le plus reste ce petit appart' parisien, dans lequel j'aurai fraîchement emménagé d'ici peu. Oui, je vais passer la plus grande partie de l'été à Paris, et oui, je suis trop jouasse... C'est trop bien d'être Parigo !



Son jeu du mois
EyeToy (PS2)

Machine **PlayStation 2** Genre **Action/Aventure**



Tomb Raider
L'Ange des Ténèbres



Ce nouvel épisode de Tomb Raider promettait d'être un événement. C'est le cas, mais pas de la façon dont on aurait pu l'espérer. L'Ange des Ténèbres, qui se montre enfin à la lumière du grand jour, reste englué dans une myriade d'imperfections. Exilé sur le sol, au milieu des huées, ses ailes de géant l'empêchent de marcher…

Trois pages. J'ai griffonné trois pages de notes en jouant à Tomb Raider, de peur d'oublier certains détails par trop hallucinants. Au bout d'un moment, je me suis arrêté, presque honteux d'avoir à ma disposition une foule d'arguments tellement cinglants pour démolir ce titre pourtant très attendu. Je sais pertinemment que Core Design a beaucoup travaillé sur ce projet. Je sais également qu'Eidos connaît des difficultés financières importantes, et que se retrouver avec des wagons de Tomb Raider invendus sur les bras ne l'arrangerait pas forcément. Mais ce que je sais encore davantage, c'est que le jeu que l'on nous a fourni pour ce test est certainement le titre le plus buggé qui ait eu l'honneur et le loisir d'introduire ma PlayStation 2 (et je parle bien ici d'un jeu en version test hein, pas d'une version alpha ou bêta). Je sais également que durant les nombreuses heures que j'ai passées sur ce titre, je ne me suis jamais vraiment amusé, et que je n'ai jamais vraiment été étonné, ni impressionné. Bref, là où mon esprit peut essayer de comprendre et de chercher des excuses, mon cœur, lui, ne pardonne pas.

Amusons-nous avec Robocop

Tomb Raider n'a jamais été réputé pour la souplesse de sa prise en main. Avec ce nouvel épisode, on atteint toutefois des sommets de lourdeur, qui ne disparaissent jamais tout à fait, même avec l'habitude. Ce premier « détail » se révèle d'une importance extrême et représentera certainement, aux yeux du plus grand nombre, le défaut numéro un de ce nouveau titre. On regrettera notamment les déplacements au millimètre, où Lara doit se mettre en mode « Marche » et avancer à pas de louve pour effectuer l'action la plus élémentaire (ramasser un objet, se placer devant une échelle, appuyer sur un bouton, etc.). Le rythme du jeu, assurément, en souffre énormément. Les angles de caméra, avec lesquels il faut jouer constamment, n'arrangent en rien les choses, et vous passerez le plus clair de votre temps à appuyer sur R3 pour recentrer la caméra derrière l'héroïne. Je passe rapidement sur la foultitude de bugs aberrants qui ne passeront certainement pas la case « Approval » de chez Sony (voir « Plus Loin ») pour évoquer différents aspects du jeu qui, eux, ont de bonnes chances de demeurer. Première chose : le manque de vie de ce titre, en général. Les extérieurs de Prague et Paris se révèlent en effet désespérément vides, et vous vous baladez dans les rues sans croiser âme qui vive, à part quelques personnages souvent secondaires qui vous répètent toujours les mêmes choses ou, parfois, des ennemis dont l'intelligence artificielle donne une petite idée de ce que doit être le néant… En fait l'impression que j'ai parfois eue, avec ce nouveau Tomb Raider, c'était de jouer à Shenmue, mais après une catastrophe nucléaire. Et ce n'est pas tout, malheureusement…

Incohérences, mot compte triple

L'Ange des Ténèbres est un jeu ambitieux, c'est une certitude. Les décors sont souvent assez réussis (ah ça, en photos, ça tape), l'ambiance sonore se révèle en général très soignée et on sent, derrière le scénario mystique de ce titre, une envie certaine de mettre sur pied un univers riche et cohérent. Pas de chance, là encore le pari est raté… Les dialogues que vous entamez avec les différents personnages que vous croisez, par exemple, n'ont parfois pas de vraie logique. Les choix qui vous sont proposés n'ont d'ailleurs, la plupart du temps, aucune incidence sur la finalité de la conversation, ou alors – pire – il arrive qu'un choix qui vous paraissait anodin énerve votre interlocuteur… qui vous colle alors une balle dans la tête (!). Génial. On plaçait également beaucoup d'espoirs dans les nouvelles capacités furtives de Lara, mais c'était sans comp-

fiche technique

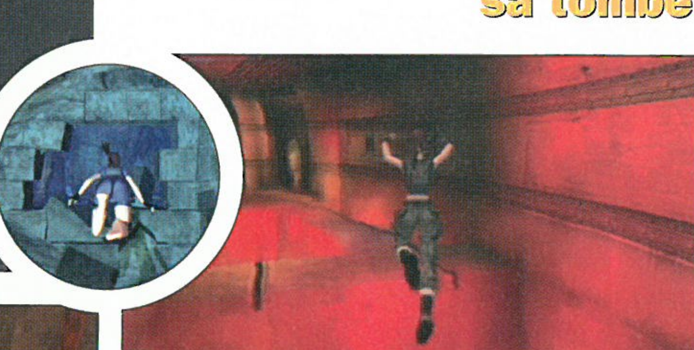
Éditeur	Eidos
Développeur	Core Design (Angleterre)
Genre	Action / Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Variable
Continues	Non (Sauvegardes)
Nbre de persos jouables	2
Spécial	Dolby Surround Pro Logic II
Existe sur	PC



Suivant l'exemple de Thich Quang-Duc, Lara s'immole par le feu pour protester contre la foule de bugs qui plombent son jeu…

On s'attendait à vivre des moments furtifs assez exceptionnels : c'est raté, ça ne sert presque pas dans le jeu (maniabilité lourdingue oblige).

Si Lara Croft était morte (ce qui ne saurait tarder), elle se retournerait dans sa tombe



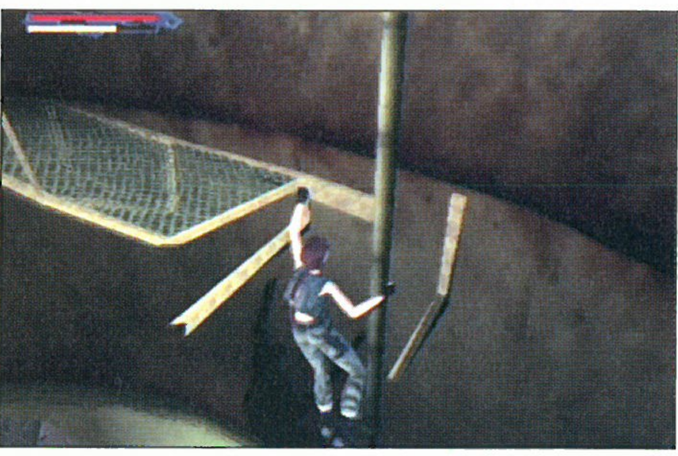




Les pouvoirs psychiques de Kurtis lui permettent de « projeter » sa pensée pour aller lire des codes qui lui permettent d'ouvrir des portes.

ter sur la lourdeur de la prise en main. Il faut appuyer sur un bouton pour passer en mode Discret, en enfoncer un autre pour se plaquer contre un mur ou s'en décoller, on bouge super lentement en faisant de grands détours, etc. Bref, c'est peu instinctif et on s'en sort souvent mieux sans utiliser ce mode. Un comble... Ajoutez à cela l'impossibilité d'immobiliser un garde en mouvement, même si vous êtes derrière lui en train de le coller (c'est n'importe quoi) et vous comprendrez que le mode furtif ne tient en rien ses promesses. L'idée des capacités de Lara qui augmentent au fur et à mesure frise également le ridicule. Lara arrive devant une statue : « Oh, elle est trop lourde. » Trois mètres plus loin, elle défonce une porte avec un coup de pied (il n'y a rien derrière, mais elle dit : « Je me sens plus forte ») et hop, miracle, voilà que la statue, qui doit bien peser une demi-tonne, ne lui offre plus aucune résistance ! Et c'est comme ça tout le temps. Je passe sur les énigmes super recherchées (avec plein de codes de portes), sur la difficulté en dents de scie du jeu (assez facile dans l'ensemble, mais avec des passages bien lourds) ou sur l'intérêt assez relatif qu'apporte Kurtis, le nouveau personnage (qui sert surtout à mettre en scène quelques cinématiques sympas). Je ne voudrais pas donner l'impression de m'acharner... Bref, ce nouveau Tomb Raider me fait penser à un beau coquillage : on peut coller son oreille dessus et se croire à la mer, avec un peu d'imagination, mais dans le fond, ce n'est jamais qu'une coquille vide et sans âme. Un beau gâchis en tout cas...

Chris





« On m'attaque au Baygon vert. Oulalah, comme c'est terrible, au secours. »

15 Technique
Le nouveau moteur 3D gère de nombreux éléments. Du bon travail, mais rien d'exceptionnel.

16 Esthétique
Même si c'est inégal, on peut dire que ce nouveau Tomb Raider est souvent très beau...

14 Animation
Une palette de mouvements correcte... quoique peu utilisée, finalement.

8 Maniabilité
Schlak ! Le couperet tombe. On joue avec Lara ou R2D2, là ? Ca, plus les angles de caméra...

17 Sons
Un bel effort a été fait du côté des musiques et de l'ambiance sonore.

15 Durée de vie
Si le jeu ne plante pas irrémédiablement, il vous promet quelques dizaines d'heures de « divertissement ».

+ Plus
Une réalisation d'ensemble revue à la hausse.

– Moins
Un gameplay tout sauf instinctif. Des décors désespérément vides. C'est long, c'est lent, on s'ennuie.

5/10 Note d'intérêt

Plus loin...

La version qualifiée de « quasi finale » de l'Ange des Ténèbres que nous avons eue entre les mains était, à mon humble avis, tellement rongée par les bugs qu'il est impossible qu'elle sorte en l'état dans le commerce. Cela étant, et à quelques poignées de jours de la sortie « théorique » de ce titre, on peut estimer qu'elle est représentative du jeu, au moins en grande partie. J'accorde toutefois le bénéfice du doute à Core Design, et j'ose espérer que les aberrations que j'ai subies (jeu qui plante) ou découvertes avec un petit sourire désabusé (chien qui disparaît en s'enfonçant dans le sol) ne seront bientôt plus qu'un mauvais souvenir. Sinon...

L'avis de Chris

J'attendais ce nouveau Tomb Raider avec curiosité et excitation. Malheureusement, j'ai vite déchanté... Ce volet jette une ombre froide sur la série, et il risque de battre des records d'impopularité si ses défauts les plus évidents ne sont pas corrigés. Pas étonnant qu'Eidos et Core Design aient fait profil bas avec ce titre jusqu'à présent.

L'avis de Willow

Pénible. Voilà le mot qui définit le mieux ce nouveau Tomb Raider. Ce dernier volet est plombé par une maniabilité désastreuse et un nombre hallucinant de bugs. Ne parlons pas de l'ambiance, d'une platitude effarante. Reste un moteur 3D plutôt performant. Lara is dead, on dirait...



EyeToy





C'est facile d'avoir une vieille tronche. Regarder la caméra et être le plus naturel possible.

Concept pour le moins original, pour apprécier l'EyeToy de Sony, il faut impérativement l'essayer. Brancher la caméra, agiter les bras, c'est simple et efficace. Impossible de lui résister !

En découvrant les premières photos consacrées à l'EyeToy, autant avouer tout de suite qu'on était du genre sceptique. D'autres jeux, directement débarqués du Japon, utilisaient des capteurs optiques sans réussir à convaincre. Ils avaient tout de même le mérite d'apporter un brin de fraîcheur niveau gameplay. Néanmoins, l'idée en séduisait déjà plus d'un. Abandonner sa manette chérie pour gigoter comme un dingue devant son écran de télévision, voilà une idée pour le moins saugrenue. L'EyeToy permet d'aller jusqu'au bout de l'interaction pour faire corps avec sa console (NDTraz : ouah, c'est beau). Se prendre pour un héros vidéoludique l'espace de quelques instants, qui n'en a pas rêvé ? C'est désormais chose possible, et pour la modique somme de 60 euros.

Angel aurait aimé faire tourner des bouteilles de bières, el troncho diablo !



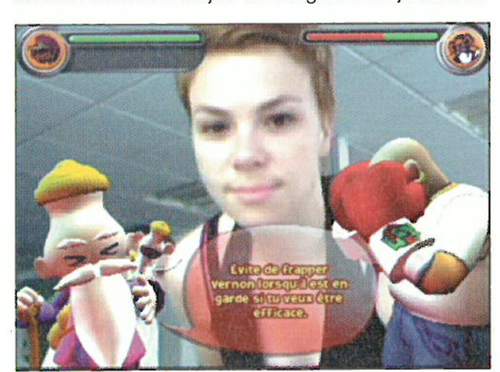
Julo aime le fun, le wizz et le bouyakacha. C'est totale éclatch' sur la musica de la muerte.

Adieu manette !

La petite caméra de Sony réussit là où tant d'autres ont échoué. On la branche sur le port USB de sa console, et en avant la musique ! Une installation ultra-simple pour une utilisation immédiate. Il suffit de poser la caméra sur son poste de télévision et rien que le fait de se voir à l'écran réveille notre côté narcissique. L'effet est encore plus concluant à plusieurs. Difficile de contenir l'enthousiasme que déclenche l'EyeToy. À chaque fois que je l'installe à la rédac' ou chez moi, c'est toujours la même histoire, tout le monde se bat pour y jouer. Chacun y va de sa préférence, mais la majorité des suffrages vont en direction du jeu de kung-fu. Des jeux musicaux sont également proposés, avec cependant très peu de mélodies. On peut aussi nettoyer des vitres, jouer avec des assiettes en équilibre, boxer un robot, faire des têtes avec un ballon, faire tourner des soucoupes volantes, se regarder sous toutes les coutures avec un jeu de miroir, déclencher des feux d'artifice, frapper des petits lapins ou attraper des fantômes. Les mini-jeux sont au nombre de douze et il est vrai qu'on en fait assez vite le tour. Les filles sont les premières à succomber. Et là, c'est déjà un bon point... Finie la prise de tête typiquement féminine lorsqu'il s'agit de coordonner les boutons d'une manette traditionnelle ! On se poste devant l'objectif, on agite les bras, la tête, les fesses, et l'action se répercute immédiatement sur l'écran. Il n'en fallait pas plus pour convertir les demoiselles. Mais elles ne sont pas les seules à se laisser tenter. Les interfaces sont bien évidemment ultra-sommaires mais l'immersion est maximale. Il est possible d'enregistrer des messages vidéo sur sa carte mémoire ou d'essayer divers effets visuels pour rigoler cinq minutes. Le seul véritable problème reste la durée de vie.

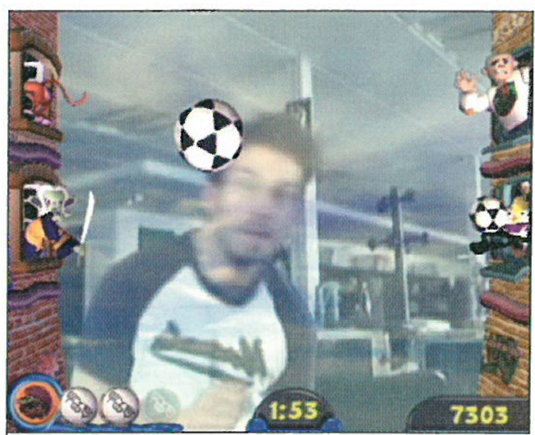


Et c'est facile de faire tiep' ! Pas facile de poser aussi bien que Neo-Gollum...



fiche technique

Éditeur	Sony C.E.E.
Développeur	Sony C.E.A.
Genre	Accessoire vidéo
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes
Nbre de jeux	12
Spécial	Exit la manette !
Existe sur	Rien d'autre



Devenir footballeur professionnel a toujours été le rêve caché de Gollum. Surtout depuis qu'il s'est fait refouler au casting de la Star Ac'.





Douze mini-jeux sont disponibles. Certains aiment faire tourner des soucoupes volantes.

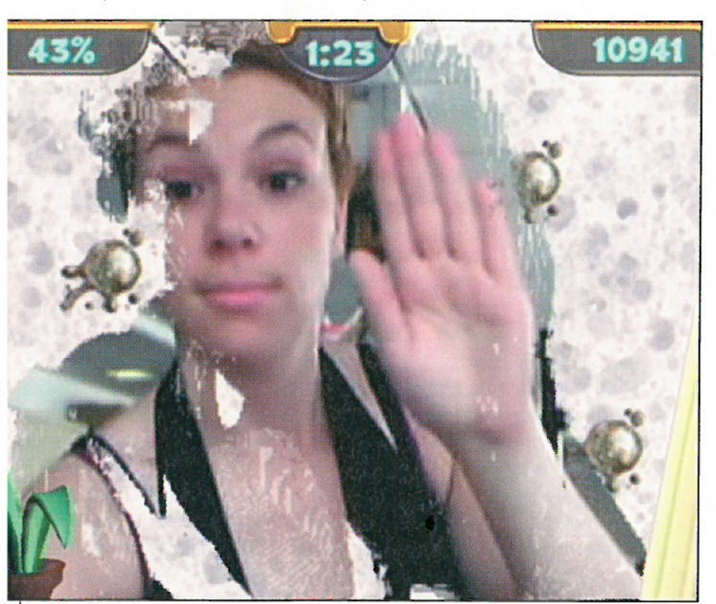


Le jeu de kung-fu remporte tous les suffrages. Les gestes s'accompagnent de bruitages bien fun.

Le tube de l'été

L'EyeToy tombe à pic pour égayer les longues soirées d'été. Un concept que l'on pourrait qualifier de révolutionnaire s'apprête à s'abattre sur nos têtes. Alors bien sûr, l'objet n'en est qu'à ses balbutiements et ne propose que des mini-jeux pour l'instant. Pourtant, l'engouement est tel et on prend tellement de plaisir à s'agiter dans tous les sens que l'on recommence le même jeu sans se faire prier. Le challenge nous pousse à nous dépasser, à suer comme un goret pour améliorer ses performances. L'aventure s'apprécie bien évidemment à plusieurs. Plus on est de fous et plus on rit, comme dirait Carlos. Les filles y trouveront un moyen de faire du sport en s'amusant afin d'évacuer le trop plein de cellulite avant l'été. Le côté narcissique de l'aventure ne devrait pas vous laisser de marbre : voir sa trogne sur l'écran de sa télévision fait toujours son petit effet ! Les jeux se déroulent de la même façon, on donne des coups dans le vide en plaçant ses mains au niveau des capteurs. On place son corps en adéquation avec la silhouette en ajustant la caméra et avanti la musica. Trois niveaux de difficulté sont disponibles pour corser un peu l'expérience. L'EyeToy est le véritable coup de cœur de la rédac'. Chacun y va de ses prédictions concernant les prochaines utilisations de la caméra. Willow et Kendy s'imaginent déjà en SWAT, tandis qu'Angel se voit le partenaire idéal d'Ulala. Rien ne ferait plus plaisir à Gollum que d'apparaître au milieu du Stade de France avec Trézéguet. Un baquet de F1 pour Traz, incarner un super robot aux couleurs flashy séduirait Greg, le corps de Jean-Claude Van Damme pour Elwood, une longue séance de méditation transcendantale pour Chris, et Mister Brown se verrait bien au fond d'un fût de bière, au frais. Quant à RaHaN, rien ne lui ferait plus plaisir que de sucer le sang d'une vierge effarouchée. L'EyeToy n'a pas encore dévoilé toutes ses possibilités. Difficile de prévoir de quelle manière il sera intégré dans un véritable jeu. Les idées ne manquent pas, et je n'ai qu'une hâte, celle de découvrir les prochains titres que nous proposeront les développeurs. L'interactivité accessible à tous avec une petite caméra, ce serait dommage de passer à côté ! Il n'est pas aisé de vous convaincre sur papier ; tester l'EyeToy en « vrai » est beaucoup plus efficace que regarder les visuels sur papier. Surveillez les animations qui ne vont pas manquer d'accompagner sa sortie et foncez l'essayer.

Karine



J'ai trouvé un nouveau job. Je nettoie les vitres pour 2 euros. Je serai tout l'été du côté de la porte de Champerret. Je m'appelle Katia.

Notes

17 Technique
On peut saluer la surpuissance de Sony qui réussit à nous emballer avec un concept novateur, efficace et facile d'accès.

14 Esthétique
Difficile de mettre une note ici, c'est un peu comme si on jugeait son physique ! Les interfaces sont basiques mais sympas.

16 Animation
L'interaction avec son écran est totale. Il y a parfois un léger décalage entre ses mouvements et l'action.

18 Maniabilité
On se met face à la caméra et on se lâche. L'EyeToy, c'est pas compliqué !

15 Sons
Ça manque de commentaires. Des sons caractéristiques accompagnent nos gestes, comme lorsqu'on casse une planche.

14 Durée de vie
L'EyeToy devient vite un exercice drôle où la compétition à plusieurs fait rage. Mais douze mini-jeux, c'est peu !

+ Plus
Immersif.
Convivial.
À la portée de tous.

– Moins
Répétitif.
Durée de vie.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

L'EyeToy (caméra + jeux) sera disponible dès le 9 juillet pour la modique somme de 60 euros environ. Douze autres mini-jeux seront proposés l'automne prochain et prendront en compte les couleurs. D'autres jeux dans un genre plus traditionnel sont actuellement en développement, mais on ne sait pas encore vers quels genres les efforts des développeurs vont se porter. Shoot ? Baston ? Survival-horror ? Danse country ?



L'avis de Karine

Novateur, immersif, fun, accessible, l'EyeToy réveille la PS2. Impossible de rester de marbre devant un concept aussi accrocheur. Pour un coup d'essai, c'est presque un coup de maître. On oublie vite le faible nombre de mini-jeux. Une fois lancé, difficile de s'arrêter ! Fous rires garantis !

L'avis de Gollum

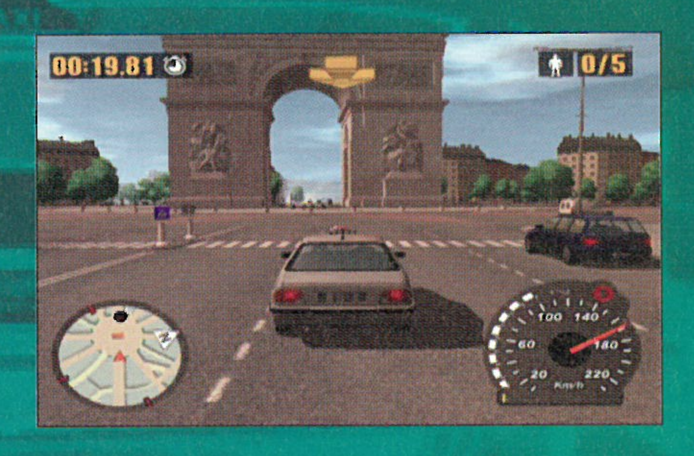
Accessible, délirant et furieusement révolutionnaire, l'EyeToy baboule un max ! Avec cette galette de mini-jeux vraiment bien concus, impossible de rester insensible devant cette nouvelle génération de jeux « dont vous êtes le héros ». Big coup de cœur pour le jeu totale éclatch' de votre été...

Machine **Xbox**

Genre **Course de 'ouatures**



Midtown Madness 3



Après avoir révolutionné la course automobile sur PC, la série Midtown Madness arrive finalement sur console. Une réussite technique incontestable mais qui pèche malheureusement par un manque de profondeur flagrant. Explications...

Entre le raz de marée de simulations de Formule 1 subi par les joueurs depuis l'époque de la PSone, les clones foireux de Gran Turismo, la série Colin McRae qui stagne, les TOCA qui, au fil du temps, ont perdu du caractère, le genre donne l'impression d'avoir d'une certaine façon atteint ses limites... et pourtant, va comprendre Charles, ça se vend toujours aussi bien, le public en redemande ! Pour preuve, le succès commercial de Burnout 2 Point of Impact d'Acclaim. Enfin, tout ce petit laïus pour souligner que les jeux de courses automobiles qui parviennent à sortir du lot se font de plus en plus rares.

Original dans la forme

Si la série Midtown Madness avait en son temps su apporter un peu de sang neuf au genre avec ses runs urbains spectaculaires (on était en 1998 et ça se passait sur PC), aujourd'hui, il faut bien reconnaître que cette recette paraît nettement moins inédite : eh oui les amis, entre-temps, on a joué à Midnight Club 1 et 2, au très médiocre Wreckless d'Activision et aux deux volets de Burnout. Toutefois, la grande force de Midtown Madness 3 est d'offrir aux joueurs deux terrains de jeu extraordinaires : Washington DC et Paris ! Ces deux villes, dont la superficie en étonnera plus d'un, ont été reproduites avec un souci du détail et un réalisme sans précédent. Évidemment, ce n'est pas sur Washington DC que nous avons passé le plus de temps, mais dans les rues de notre belle capitale. Le résultat est franchement impressionnant : on retrouve la plupart des grands axes de la ville, à savoir les Champs-Élysées, les quais longeant la Conciergerie, le Champ de Mars avec la Tour Eiffel, le Trocadéro, le quartier de Notre-Dame, les Invalides, la pyramide du Louvre, la place de la République, Montmartre, Pigalle, le périphérique... on peut même rouler dans le métro ! Bien sûr, certains ne manqueront pas de souligner qu'on passe d'un quartier à un autre comme on saute du coq à l'âne, que les échelles ne sont pas respectées (la place du Panthéon en particulier qui paraît bien riquiqui), que toutes les rues n'ont pas été reproduites et gnagnagna... Eh ho, réveillez-vous, on est sur Xbox et il s'agit d'un jeu vidéo, les gars ! Quoiqu'il en soit, la modélisation de la ville force le respect.

fiche technique

Éditeur	Microsoft
Développeur	Digital Illusions CE (Suède)
Genre	Course de 'ouatures
Nbre de joueurs	1 à 8
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes et continues
Nbre de missions	54
Spécial	Xbox Live
Existe sur	Rien d'autre

Les flèches vous indiquent la direction à suivre mais il est vivement conseillé de couper !



Les accidents sont vraiment spectaculaires !

Toute la puissance de la Xbox

Les développeurs de Digital Illusions CE ont clairement assuré comme des bêtes que ce soit pour la modélisation de Paris ou pour celle de Washington DC, bien que cette grande ville américaine ne propose pas la même variété et se révèle un brin moins fun à visiter. Et croyez-moi, entre les monuments, les nombreuses voitures qui composent le trafic, les piétons qui déambulent dans les rues et tous les effets spéciaux qui n'ont rien à envier à ceux de Wreckless (solarisation, reflets, ombres, particules...), sans oublier les nombreux éléments destructibles du décor (vitrines, abribus, barrière, boîtes aux lettres, etc.), les réactions physiques des objets lors des collisions, ça en fait des choses à gérer pour une console ! Contrairement à ce que nous avions constaté sur la version preview le mois dernier, la boîte à chaussures de Microsoft encaisse cette débauche de technologie 128 bits pratiquement sans broncher... Bon ok, il arrive qu'on assiste à une petite baisse du nombre d'images par seconde par temps de pluie en cas de carambolage apocalyptique, mais rien de dramatique ! Vraiment impressionnant.

Un gros bémol...

Si ici, la majorité des gens sont d'accord pour dire que Midtown Madness 3 en met plein les yeux, en revanche, son gameplay divise les foules. Ce n'est

Et en multi ?

Le mode Multijoueur de Midtown Madness 3 propose trois types de configurations : vous pourrez vous affronter jusqu'à quatre en écran splitté et en link, et à huit sur le Xbox Live. Première grosse déception : il n'y a pas de trafic en écran splitté, et sur notre version, le moteur 3D avait tendance à ramouiller ! Deuxième grosse déception : il ne nous a pas été possible de tester le mode online dans lequel il n'y aura pas de circulation. Pour info, rappelons qu'il sera possible de jouer au chat et à la souris et à un mode Robbery (flics contre cambrioleurs). Promis, on refait le point dans un prochain numéro.

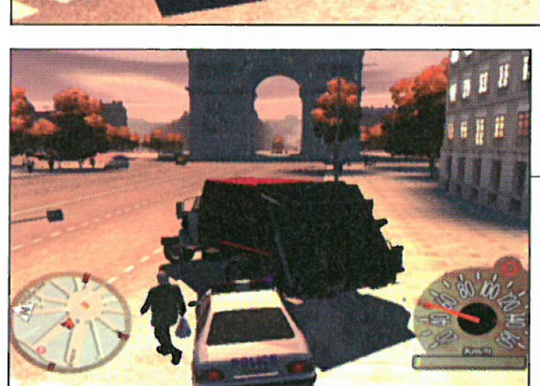


Deux villes gigantesques mais un gameplay qui ne tient pas la route

pas tant la conduite qui est à remettre en cause, à l'inverse - cette dernière offre des sensations proches de celle de GTA III -, mais plutôt le contenu. Le titre de Dice propose en fait quatre modes de jeu différents : des balades en « free ride » dans les deux villes en compagnie ou non des keufs, une série de courses simples à base de checkpoints (10 par villes), du Contre la montre toujours à base de checkpoints (10 par ville également), et un mode Scénario (un pour chaque ville) composé de challenges à la Wreckless (54 en tout). Problèmes : les missions du mode Scénar' sont loin d'offrir toutes le même intérêt et s'annoncent assez répétitives dans l'ensemble, voire gonflantes (en gros, il s'agit de missions à la Crazy Taxi). Bref, une fois qu'on les a terminées, on n'a pas forcément envie de se les retaper. Le Contre la montre, quant à lui, manque singulièrement d'intérêt. Seules les courses simples ont vraiment retenu notre attention, bien que les quatre premiers runs soient ridiculement courts ! Résultat : en deux journées, on règle son compte au mode solo. Restent alors le Multijoueur (voir encadré) et les balades en ville, qui, malheureusement, souffrent de la comparaison avec (attention, tenez-vous bien) la série GTA III ! Les runs urbains de Midtown Madness 3 se révèlent nettement moins fun : le trafic est bien présent mais il paraît moins naturel (certains endroits sont bouchonnés, d'autres artères comme les Champs littéralement déserts), les rues sont carrément moins vivantes et les flics qui se lancent à votre poursuite se comportent comme s'ils étaient aimantés à votre pare-chocs. Lourdingue au possible ! Malgré tout, si vous aimez explorer une ville de fond en comble en semant le Bronx, la superficie de jeu est suffisamment vaste pour en tirer un plaisir certain.

Willow

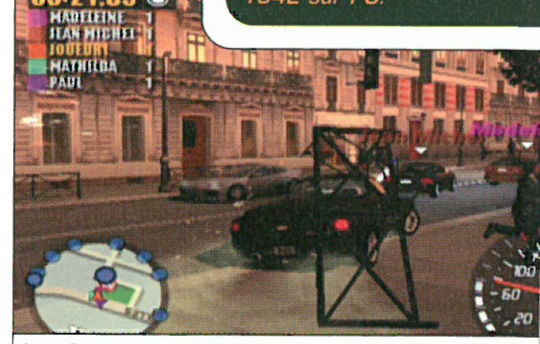
Les bords de Seine sont juste splendides !



Les flics se comportent comme des aimants ! Insupportable !



Le trafic est présent mais assez irrégulier. Du coup, certains endroits manquent singulièrement de vie.



Contrairement à GTA III, on ne peut pas écraser les piétons !

Notes



Technique
Un moteur 3D performant gérant de nombreux effets spéciaux et des « milliards » de polygones.



Esthétique
Deux villes gigantesques modélisées avec détail. On reconnaît bien les quartiers de Paris.



Animation
Dans l'ensemble, l'animation reste fluide et le jeu offre de bonnes sensations de vitesse.



Maniabilité
La conduite 100 % arcade est franchement agréable. Prise en main immédiate.



Sons
Les bruitages sont réalistes et dynamiques, les doublages franchement marrants... Quant aux musiques...



Durée de vie
Les modes de jeu se finissent trop rapidement... Restent deux villes gigantesques à explorer librement.



Plus
Deux villes gigantesques.
De bonnes sensations de conduite.
Visuellement spectaculaire.



Moins
Pas de trafic en multi ! Challenges répétitifs, pas de moto.
Le comportement des flics.



Note d'intérêt

Plus loin...

Le studio de développement Digital Illusions CE a été fondé en 1992 par trois Suédois (Andreas Axelsson, Olof Gustafsson et Fredrik Liliegren). On leur doit des titres comme Codename Eagle, un sous-Hidden & Dangerous, Rallisport Challenge sur Xbox, ou encore l'excellent Battlefield 1942 sur PC.

L'avis de Willow

Midtown Madness 3 reste un bon jeu de caisse, mais ce troisième volet s'illustre plus par la précision de la modélisation de Paris et de Washington et ses exploits techniques que par la profondeur de son gameplay. Une réussite en demi-teinte.

L'avis de Julo

La formule Midtown Madness est assez lassante dans son mode solo mais franchement fun dans sa série de courses de checkpoints. Bref, si vous aimez le genre, il y a franchement de quoi s'amuser, surtout si vous avez le Xbox Live, dont les modes de jeu apportent un vrai petit plus au gameplay.

Machine Xbox Genre FPS



Return to Castle Wolfenstein Tides of War

On savait que les nazis n'étaient pas des enfants de chœur mais nous étions loin de soupçonner qu'ils avaient aussi le « talent » du Docteur Frankenstein ! Activision nous présente une nouvelle vision de la Seconde Guerre mondiale.

Toujours à l'honneur, les FPS sont de plus en plus légion sur consoles et la liste n'est pas près de s'arrêter en si bonne map. En attendant, Men of Valor : Vietnam, Call of Duty, Ice Nine, Rise to Honor, MoH : Rising Sun... j'en passe et des meilleures, Activision emboîte le pas de ses concurrents et édite Return to Castle Wolfenstein : Tides of War. Incarnant B.J. Blazkowicz, un ranger de l'armée américaine, votre mission, si vous l'acceptez, sera d'infiltrer le milieu nazi afin de contrecarrer les plans d'Himmler. En reprenant le scénario de RTCW sorti sur PC, cette version Xbox a subi un petit lifting et présente même 6 nouvelles maps. Alors que votre mission débutera en Égypte, la route sera longue puisque vous devrez vous rendre également en Norvège puis rejoindre l'Allemagne. Quel que soit le pays visité, votre but sera le même : mettre un terme aux expérimentations génétiques des nazis. En effet, si ce titre regorge de soldats puissamment armés, d'autres ennemis « modifiés » et nés des recherches « ésotériques » allemandes tenteront par tous les moyens de stopper votre progression. Moi, j'dis, la Seconde Guerre mondiale, ce n'est plus c'que c'était !



Quand votre chargeur est vide, mettez-vous à couvert afin de réarmer sans prendre de risque.

Tel est pris qui croyait prendre

Malgré un côté dirigiste - vous devrez atteindre différents objectifs - le scénario vous donne la possibilité de mener à bien votre contrat comme bon vous semble en décidant ou non de réussir les objectifs secondaires, de découvrir les nombreuses zones secrètes et les bonus qu'elles comportent. Je vous conseille tout de même de parcourir de fond en comble les maps afin d'y dégoter de nouvelles armes plus ou moins conventionnelles. En effet, si votre arsenal comporte quelques engins de base (fusil, snipe, pistolet, grenades, lance-flammes...), des armes secrètes à l'efficacité redoutable pourront également être utilisées. Si, graphiquement, les environnements ne sont pas très variés et que les nombreuses pièces et couloirs se ressemblent un peu trop, il en va de même pour les décors. L'impression que tout est carré est bien présente et l'on espérait davantage pour cette conversion par rapport à la mouture PC. Et encore plus avec le moteur 3D, qui, malgré une bonne fluidité, montre des signes de faiblesse avec de petits et de très gros ralentissements « sporadiques ». En revanche, techniquement, Tides of War bénéficie d'une très bonne intelligence artificielle. Les ennemis sont bien animés, arrivent parfois là où on ne les attend pas, n'hésitent pas à changer de direction pour vous prendre à revers et vous balancer une bonne rafale de munitions dans le dos. Les salauds ! Au final, et malgré une assez bonne réalisation, Return to Castle Wolfenstein : Tides of War est un FPS ultra-classique qui ne se démarque absolument pas des autres productions du genre. Alors, si votre portefeuille ne vous permet pas des largesses, je vous conseille d'attendre des nouvelles des nombreux titres à venir pour faire votre choix.

Mister Brown

fiche technique

Éditeur	Activision
Développeur	Nerve Software (Etats-Unis)
Genre	FPS
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de pays	3
Spécial	Xbox Live
Existe sur	PC/À venir sur PS2 et GC



Notes

17 Technique Une bonne I.A. des ennemis, non scriptée. Ces derniers n'hésitent pas à vous prendre à revers.

15 Esthétique Sans aucune surprise, les environnements et les couloirs se ressemblent étrangement.

14 Animation Un moteur 3D qui tient la route mais on dénombre pas mal de petits et gros ralentissements.

16 Maniabilité La prise en main est rapide même s'il faut jongler régulièrement avec l'ensemble des touches du paddle.

14 Sons Des coups de feu, des coups de feu et encore des coups de feu. Un doublage de voix parfois risible.

16 Durée de vie Une assez bonne durée de vie grâce aux différents modes de jeu et surtout au Xbox Live.



Plus L'I.A. La durée de vie.



Moins Trop classique. De gros ralentissements.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

La version PS2 s'intitulera Return to Castle Wolfenstein : Opération Resurrection. Malgré un titre différent, il s'agira de la même mouture que la version Xbox mais développée par Raster Productions.

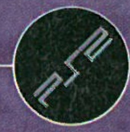
L'avis de Mister Brown

Conversion plutôt réussie de la mouture PC avec 6 maps inédites, RTCW reste cependant un FPS très classique qui ne devrait pas déchaîner les foules. L'E3 nous a prouvé que les futures productions du genre seront bien plus impressionnantes. Mais pour ces dernières, il vous faudra être patient(e).

L'avis de Kendy

RTCW est comparable, en termes de gameplay, à un Soldier of Fortune premier du nom, sauf qu'ici, on trucidera des nazis et non des terroristes. La progression demeure fort basique et le rythme de jeu très rapide. Bref, RTCW est un FPS ultra-bourrin et répétitif, qui n'aura que son excellente ambiance épique pour séduire les joueurs.

Machine **PlayStation 2** Genre **Combat**



Virtua Fighter 4 Evolution

Joypad Sega Star

Véritable joyau de la PlayStation 2, VF4 Evolution semble entouré d'une aura de perfection presque palpable. Ce titre fait honneur à la série et restera certainement, pendant longtemps, une référence. En même temps, il ne s'adresse qu'à une minorité de joueurs aussi doués que patients...



Notes

Technique 16
Habillage superbe, persos et décors réussis... L'ensemble est très bon (pas parfait, mais très bon).

Esthétique 17
Bye bye aliasing... Le rendu est en général excellent, à quelques petits détails près.

Animation 17
Animations un peu « sèches » (c'est du VF), mais leur qualité et leur diversité impressionnent.

Maniabilité 18
Les commandes, précises, réclament des réflexes venus d'un autre monde. Excellent !

Sons 15
Thèmes musicaux divers, voix plus ou moins réussies... Sans être extraordinaire, ça se tient.

Durée de vie 19
Entre le mode Quest, le Training et les versus entre potes, vous en avez pour des mois...

Plus +
VF4 est de retour... en mieux ! L'aliasing a disparu. Un jeu d'une richesse inouïe.

Moins –
Réalisation d'ensemble perfectible (modélisation des persos, rendu de l'eau etc.).

Note d'intérêt 9/10



Plus loin...

...iez-vous que l'on retrouve les ...ts « plus loin » dans le géné... ...ue du dessin animé de Nils ...lgersson (« Toujours plus loin, ...s loin là-bas... ») et dans celui ...Rahan (« Plus fort que toutes ... vagues de l'océan, toujours ...s loin, Rahan ! ») ?

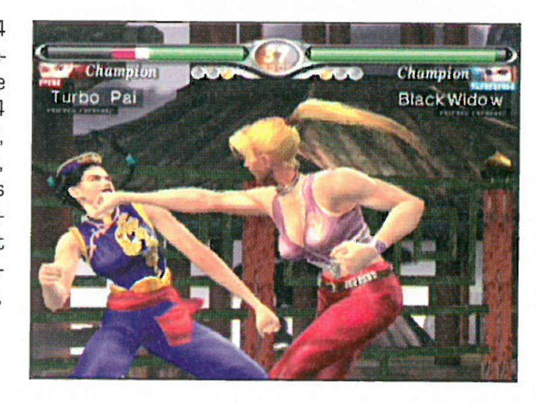
Impossible d'apprécier les jeux de combat sans éprouver pour VF4 Evolution un vrai respect et une indéfectible admiration. D'abord, premier point important, l'aliasing a disparu. Vous cesserez donc de maugréer sans fin devant les scintillements, certes nombreux, dont VF4 était perclus. Ensuite, deux nouveaux personnages font leur apparition, et ils ont très franchement la classe. Entre Goh, le judoka mort vivant, et Brad, le kickboxer aux genoux d'acier, mon cœur et mes aspirations bellicistes balancent... Enfin, les personnages dans leur ensemble bénéficient d'une palette de coups subtilement modifiée (pour le meilleur), et un nouveau mode Quest fait son apparition. Bref, prises individuellement, ces nouveautés pourraient effectivement paraître un peu limitées, mais cumulées, je vous promets qu'elles font leur petit effet.

Virtual Dressing, volume 2

Le Kumite présent dans VF4 – qui consistait, je le rappelle, en une suite d'épreuves contre un nombre incalculable d'adversaires – est ici avantageusement remplacé par un mode Quest assez bluffant. Le principe reste en gros le même, mais l'habillage et le contexte sont plus poussés et motivent davantage. Vous visitez en fait virtuellement différentes salles d'arcade, au Japon, et rencontrez des adversaires de différents niveaux. Après en avoir battu un certain nombre, vous avez le droit de participer à différents tournois et pouvez, de cette façon, remporter des prix importants. Des épreuves bien spécifiques sont également organisées (ça peut être n'importe quoi : esquiver 5 fois les attaques adverses, effectuer un certain nombre de projections, réussir à battre le meilleur joueur du quartier, etc.) et elles permettent de renouveler constamment l'intérêt des combats. Une excellente idée. Les bonus que vous gagnez se révèlent d'une diversité hallucinante. Il y a les objets délirants « classiques » bien sûr (le casque de moto de Lion, la collerette de bébé de Jacky, qui se bat alors en suçant une tétine, etc.),



Briseur de bras professionnel, Goh tord et casse les os sans aucun état d'âme. Le virevoltant Lau va s'en rendre compte. Douloureusement...



mais vous pourrez également débloquer de nouvelles vidéos, de nouvelles couleurs de cheveux, de costumes, ou encore des poses de victoire inédites. Bref, VF4 Evolution réussit le tour de force de se révéler aussi intéressant en solo qu'à plusieurs, et ça, c'est vraiment un très bon point. Je ne reviens évidemment pas sur les qualités profondes du jeu, avec son gameplay ciselé comme un camé, ni sur le mode Training, hallucinant de profondeur. Tout cela va de soi. VF4 Evolution, décidément, reste donc bel et bien une valeur sûre...

Chris





fiche technique

Éditeur	Sega
Développeur	Sega AM2 (Japon)
Genre	Combat
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Variable
Continues	Infinis
Nbre de personnages	15 (+ Dural)
Spécial	50/60 Hz
Existe sur	Arcade

L'avis de Chris

Impossible de jouer les blasés avec VF4 Evo. Rien que le mode Training, qui regroupe en un lexique ultra-complet tous les termes techniques propres aux jeux de combat, prouve le très grand soin qui a été apporté à ce titre. Le seul vrai « défaut » ici, finalement, c'est qu'il faut avoir vraiment beaucoup de temps pour en profiter pleinement. À part ça...

L'avis de Greg

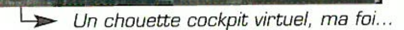
Qu'on aime ou pas Virtua Fighter, ce VF4 Evo est très supérieur au volet précédent : plus beau, plus de persos et plus d'accessoires « idiots ». Le pauvre hère qui aura acheté la précédente version se sentira bien floué, mais celui qui commencera par celle-là aura tout gagné. Bravo à lui !

Machine PlayStation 2 Genre Simulation de vol



Energy Airforce

Les jeux de combat aérien ont-ils encore un avenir ? Avec Energy Airforce, Taito tente de répondre à cette grande question métaphysique, sans toutefois parvenir à nous convaincre totalement.


Un chouette cockpit virtuel, ma foi...

Curieusement, malgré la montée en puissance des consoles, rares sont les développeurs aujourd'hui qui se sentent attirés par les jeux de combat aérien. Peut-être tout simplement parce que le public boude ce genre de production ? Les derniers titres en date, Ace Combat 4 et Dropship, n'ont clairement pas attiré les foules ; c'est comme si le trip Top Gun était tombé dans une impasse à la fin de l'avènement des 32 bits. Et pourtant, en réfléchissant bien, il y a tant de choses à faire dans ce domaine.

Roger, Roger...

Loin de se limiter, comme Namco, à une vision ultra-réduite du combat aérien moderne, Taito a pris le risque, avec Energy Airforce, de proposer aux joueurs une approche carrément plus réaliste, sans pour autant sombrer dans le degré de complexité rébarbatif d'une simulation de vol PC. Cette remarque vaut pour les commandes complètes mais simplifiées (vous devrez rentrer vos trains, disposez d'un cockpit virtuel avec suivi des cibles lockées), l'avionique et pour les modèles de vol nettement plus sophistiqués que ceux d'un Ace Combat. Par exemple, lors des atterrissages, il faudra nécessairement respecter les informations fournies par l'ILS et surveiller sa vitesse d'approche, sous peine de s'écraser comme une fiente sur la piste. Les commandes ont également plus d'inertie. Concernant plus précisément le contenu, Energy Airforce s'articule autour de trois modes de jeu principaux. Toutefois, avant de pouvoir exprimer pleinement ses talents de pilote en mission ou en dogfights, il va falloir obtenir plusieurs brevets de techniques de vol en mode Licence. Là, une bonne petite quinzaine d'épreuves vous enseigneront les rudiments du pilotage, à savoir le vol en palier, les virages, le roulage au sol pour rejoindre la piste de décollage, le décollage, l'atterrissage, l'appontage (très chaud), les manœuvres évasives pour semer les missiles, la communication avec ses wingmen ou plus simplement l'utilisation de l'armement. Relativement technique - on pense à Aerodancing - il s'agit de loin du mode de jeu le plus intéressant, mais son gros défaut est d'avoir une durée de vie beaucoup trop réduite. Le reste du jeu n'est malheureusement pas à la hauteur des licences, et après une très bonne première impression, le soufflé se dégonfle rapidement. Ce n'est pas tant le contenu des 10 missions ou les dogfights qui sont à remettre en cause mais plutôt la réalisation technique, furieusement austère. Les combats aériens sont mous, peu visuels et ne procurent jamais ce frisson que l'on a ressenti en matant le film *Top Gun*. Dommage, c'était pourtant bien parti.

Willow

La réalisation est un peu juste pour de la PlayStation 2.


Les épreuves du mode Licence sont vraiment intéressantes mais trop peu nombreuses.


Les dogfights sont assez techniques mais pas très visuels.

fiche technique

Éditeur	Taito
Développeur	Taito
Genre	Simulation de vol
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de missions	10
Spécial	Rien
Existe sur	Rien d'autre

Notes

12 Technique — Le moteur 3D assume le minimum syndical. On aurait aimé une production plus 128 bits.

12 Esthétique — Le jeu est visuellement assez austère. Décors plats et modélisation des avions correcte.

13 Animation — On ne peut pas dire que la sensation de vitesse en vol soit grisante.

15 Maniabilité — Les commandes sont complètes et bien pensées.

15 Sons — De bons bruitages, aussi bien pour les turbines que pour les liaisons radio.

13 Durée de vie — Le mode Licence est un peu court et la réalisation peu spectaculaire peut donner envie de décrocher.

+ Plus — Un réalisme appréciable. Les licences. Le cockpit virtuel.

– Moins — La réalisation. Mode Licence trop court. Pas dynamique du tout.

6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Pour votre culture personnelle, sachez qu'Energy Airforce a été développé en collaboration avec Lockheed-Martin et la Japan's Air Self-Defense Force. Si ça, c'est pas la classe...

L'avis de Willow

Energy Airforce aurait clairement mérité une réalisation plus ambitieuse et un mode Licence plus approfondi. Son gameplay, pour un titre console, est loin d'être inintéressant mais l'austérité de l'ensemble risque d'en décourager plus d'un. L'approche assez réaliste n'en demeure pas moins séduisante et originale.

L'avis de Trazom

EA s'adresse clairement aux adeptes des beaux n'avions, aux amateurs éclairés de ces conquérants du ciel. Ceux-là trouveront le jeu réaliste et intéressant, mais les autres iront voir ailleurs. La faute à un mode Licence pauvre et à une réalisation d'ensemble minimaliste. Le soft offre pourtant de bonnes idées.

Machine **Xbox** Genre **RPG avec bla-bla**

Phantasy Star Online Episode I & II

Après le PC et la GameCube, c'est au tour de la grosse boîte noire et verte de connaître la joie non dissimulée d'une adaptation de Phantasy Star Online...



Notes

Technique 14
Ce qui était beau sur Dreamcast n'est qu'un peu au-dessus de la moyenne sur Xbox...

Esthétique  17
La patte graphique lissée et sobre ne s'oublie pas.

Animation 15
On commence à apercevoir quelques balais dans le fondement...

Maniabilité 17
Maniabilité spéciale, mais une fois le coup de main pris...

Sons 17
Musiques planantes mais répétitives.

Durée de vie 19
Très long et très rigolo à refaire...

Plus +
Le jeu culte sur Xbox.
Un style particulier et prenant !
Durée de vie à toute épreuve.

Moins –
Le niveau technique a vieilli.
Xbox Live + abonnement...
...ça coûte cher de jouer à PSO.



Note d'intérêt 8/10

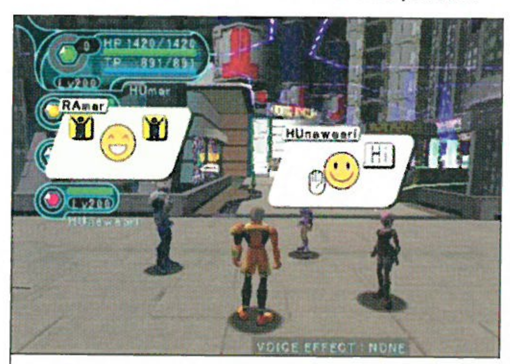
Plus loin...

n des gros problèmes r jouer à PSO, c'est qu'il t payer un abonnement épendant de celui du Xbox e, soit payer deux fois. moins, les petits emm... viendront pas gâcher le isir des joueurs sérieux.

Je ne sais pas vous, mais moi, la modernité... Dans le futur, on pourra sortir avec des meufs aux grandes oreilles, se faire pote avec des robots cool et avoir les cheveux en rose fluo ou encore en vert flashy. Premier grand jeu online du monde de la console, Phantasy Star Online arrive enfin sur Xbox, après trois ans d'existence. Désormais, le jeu propose les deux épisodes. Et pour le reste... ben c'est comme sur GameCube, donc on ne va pas non plus trop insister sur quelque chose que tout le monde connaît déjà. Après avoir choisi une classe de perso et relooké son héros à son goût, on plonge dans l'aventure. L'ironie de Phantasy Star Online, c'est qu'il est répétitif, mais que l'intérêt même du jeu vient de cette répétitivité. Quoi de plus banal que de descendre toujours plus bas dans un niveau, latter les monstres, se fritter avec un boss, se faire latter, et recommencer jusqu'à ce que l'on ait le niveau nécessaire pour le battre ? Mais ce n'est pas gênant, après tout, vu qu'il s'agit avant tout de communication dans PSO. Même s'il semble dur au premier abord, voilà typiquement le genre de titre que tout le monde peut finir avec de l'acharnement et plus de deux cent heures devant soi... Non, le véritable intérêt de PSO, c'est bien entendu la communication entre les différents joueurs.



Joie pour les plus fortunés, le son a été remis en 5.1.



Quand on parle, on s'entend parfois avec de l'écho, ce qui est assez perturbant !

Difficile de vraiment se concentrer lorsque l'on se raconte des bêtises à longueur de partie.

« À mort le lag ! »

Le premier « choc », c'est la non avancée technique. Depuis la DC, on se retape les mêmes graphismes, les même sons. Les mêmes petits problèmes techniques, vu que les décors « poppent » lorsque l'on avance un peu trop vite. Mais d'une (Franck Herbert), ce n'est pas vraiment grave, et de deux, ben y a pas de deux. Et encore moins de trois. Le véritable plaisir que l'on a quand on lance PSO, c'est de savoir exactement ce qui nous attend, à savoir un jeu simple, prenant et qui privilégie le mode Coopératif. Maintenant, cette version Xbox est certainement la plus « nouvelle » de toutes, puisqu'elle propose de parler avec sa vraie voix grâce au Xbox Live. Et là, c'est le drame. Enfin non, c'est super sympa, mais on se retrouve avec quelques aberrations, comme l'accès au clavier sur le bouton Y, alors qu'on aurait pu l'assigner à autre chose. L'impossibilité de jouer avec d'autres continents (moi qui voulais tuer des Rappys avec Kôji Aizawa...). Et surtout, quand on parle, on a un temps de latence ; du coup, ça fait de l'écho. À croire que PSO n'est pas optimisé pour la connexion ADSL, et qu'avec trop d'infos, ça bouche dans le tuyau. Dommage... D'un autre côté, le jeu reste tout de même grandiose, et si l'on ne possède pas de GameCube ou qu'on a trop la flemme de taper au clavier, cette version Xbox viendra avec plaisir faire le pitre dans votre foyer. Pas indispensable, mais plus que conseillé.

Greg

fiche technique

Éditeur	Sega
Développeur	Sonic Team
Genre	RPG avec bla-bla
Nbre de joueurs	1 à 2 simultanément
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités (sauv. : 90 blocs)
Nbre de thunes	Abonnement de 8,95 euros
Spécial	Compatible Xbox Live
Existe sur	GameCube

L'avis de Greg

Un jeu culte, ça ne se refuse pas même si on n'est pas forcément un adepte du genre. En revanche, sachez que les petites bourses ne pourront pas profiter pleinement de ce jeu, l'injection de fonds étant double pour ce titre. Dommage...

L'avis de Julo

Cette édition Xbox de PSO est à mon avis la meilleure, tout simplement grâce à la communication vocale qui facilite grandement les choses. Si vous n'avez pas déjà cumulé plus de 200 heures dans cette accrocheuse aventure online sur DC, alors sachez qu'il s'agit de l'un des meilleurs titres Xbox Live disponibles à ce jour !

Machine **Xbox** Genre **Action**



Brute Force

Annoncé depuis belle lurette sur Xbox, Brute Force se décide enfin à sortir. Au programme, de l'action bien virile, quelques éléments tactiques assez simplistes et des possibilités multijoueurs complètes.

Ce nouveau jeu d'action de Microsoft propose un gameplay assez alléchant sur le papier… Vous dirigez une équipe de 4 personnages très différents, possédant chacun leurs spécificités. Tex est un véritable guerrier à la puissance de feu phénoménale, Brutus une bestiole sauvage aux sens développés, Hawk une humaine qui s'infiltre comme personne et Flint une cyborg qui excelle dans l'art du snipe. Vous pouvez à tout moment passer d'un personnage à l'autre en appuyant sur une direction de la croix, mais aussi donner des ordres assez simples à l'un ou à plusieurs de vos coéquipiers (« tenir une position », « se déplacer vers », « couverture » et « tirer à volonté »). Vous vous embarquez ensuite dans différentes missions à la progression classique et aisée, dans des environnements franchement jolis à regarder. Ce qui est intéressant, c'est que vous pourrez proposer des manettes à vos potes pour qu'ils vous rejoignent dans cette campagne solo, jouable de 1 à 4 joueurs à tout moment. Pour vous divertir différemment, des modes Multijoueurs classiques sont eux aussi de la partie, avec deux types de Death Match (l'un en équipe, l'autre avec un seul perso). Enfin, sachez que tout cela peut être pratiqué aussi bien en écran splitté qu'en réseau local… Bref, question convivialité, Brute Force assure pas mal. Cela dit, on ne comprend décidément pas pourquoi aucun mode Xbox Live n'a été implémenté. Fôôôte !

Intéressant mais décevant

Dans l'ensemble, le jeu se révèle franchement complet, et même assez sympa à jouer dans un premier temps, lorsqu'on découvre les personnages et les différentes possibilités… D'autant plus que le jeu est très, très bien réalisé. Malheureusement, le gameplay souffre de certains défauts frustrants. Les missions, tout d'abord, deviennent très vite répétitives. Le level design n'étant franchement pas génial, on a vite l'impression d'avancer tout droit et de faire tout le temps la même chose. Surtout que le système d'ordres, qu'on s'efforce d'utiliser au mieux au début, n'est vraiment pas assez exploité. On aurait aimé que les missions nous poussent à faire des actions coordonnées par exemple, comme dans Desert Storm, mais ce n'est jamais le cas ; il est tout aussi efficace de bourriner. L'I.A. de vos coéquipiers ne s'annonce en plus pas très efficace, ce qui a tendance à énerver et à vous pousser à finalement tout faire tout seul. Bref, on s'ennuie très vite, tandis que les parties manquent clairement d'intérêt. Dommage, on tenait là un bon filon mais le gameplay manque cruellement de cohérence.

Julo



On peut tenter des approches calmes et posées, mais le bourrinage est plus rapide et fonctionne tout aussi bien…



fiche technique

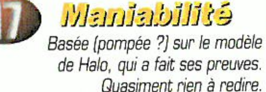
Éditeur	Microsoft
Développeur	Digital Anvil (États-Unis)
Genre	Action
Nbre de joueurs	1 à 4 (8 en réseau local)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Variable
Continues	Sauvegardes
Nbre d'environnements	6
Spécial	Contenu téléchargeable Xbox Live
Existe sur	Rien d'autre

Notes

17 Technique — Un moteur au top, de jolis graphismes et une fluidité à toute épreuve, même à 4 en splitté.

16 Esthétique — L'univers est cohérent mais un peu cheap. Bel effort de variété et de détails dans les niveaux.

17 Animation — Ça tourne à la perfection, même à 4 en splitté. Les persos bougent assez bien aussi.



17 Maniabilité — Basée (pompée ?) sur le modèle de Halo, qui a fait ses preuves. Quasiment rien à redire.

16 Sons — Musiques de qualité qui collent bien aux différents environnements. Bruitages efficaces.

15 Durée de vie — Mode solo long mais assez limité et répétitif. Mode Multijoueur ultra-complet mais pas passionnant…



Plus — Réalisation au top. Mode solo jouable de 1 à 4.





Moins — Formule originale mais finalement limitée. Pourquoi pas de Xbox Live ?!?



6/10 Note d'intérêt

Plus loin…

BF n'est malheureusement pas jouable sur le Xbox Live, mais le portail Internet de Microsoft vous permettra de télécharger différents éléments qui viendront se greffer au jeu, de la nouvelle arme au niveau solo complet.

L'avis de Julo

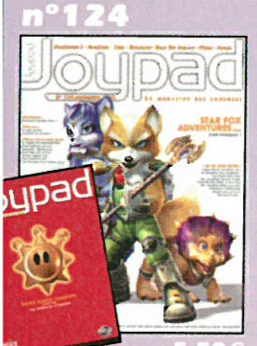
Brute Force propose des idées de gameplay intéressantes mais trop peu exploitées. Malgré la réalisation travaillée et les possibilités multijoueurs, on est frustré et on s'ennuie vite. Reste un jeu d'action sympa mais loin d'être une référence. Les développeurs sont vraiment passés à côté de quelque chose. Dommage.

L'avis de Willow

Bien que Brute Force propose un système d'ordre calqué sur celui de Conflict Desert Storm, le gameplay ne demande aucune finesse particulière. Au début, on essaye de l'exploiter, pour s'apercevoir rapidement qu'on arrive au même résultat en foncant dans le tas… Bof, bof, mais bon, ça peut plaire.

Up-gradez votre Collection

n°124



5,50 €

CADEAU : La solution complète de Super Mario Sunshine sur GameCube.
REPORTAGES : Tokyo Game Show Automne 2002, X02 Séville.
INTERVIEW : Suite de l'interview des frères Carter.
AVANT-PREMIÈRE : Star Wars Jedi Knight II Jedi Outcast (GC, Xbox).
ZOOMS : Tekki (Xbox), Phantasy Star Online Episode I & II (GC), Street Fighter Zero 3 (GBA), Mario Advance 3 (GBA)...
TESTS : Super Mario Sunshine (GC), Le Seigneur des Anneaux (PS2), PES 2 (PS2), Star Fox Adventures (GC), Colin McRae Rally 3 (Xbox, PS2)...

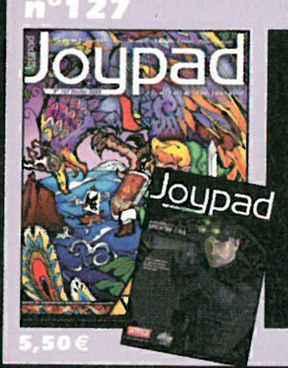
n°126

5,50 €

CADEAU : La solution complète de GTA Vice City sur PS2.
AVANT-PREMIÈRES : The Legend of Zelda The Wind Waker (GC), Tomb Raider L'Ange des Ténèbres (PS2).
REPORTAGE : Racing Evoluzione (Xbox).
DOSSIERS : Tout savoir sur le Xbox Live ; Twin Galaxies, des archivistes méconnus.
INTERVIEW : Fable, suite et fin des entretiens.
ZOOMS : Pokémon Ruby & Sapphire (GBA), Tales of Destiny 2 (PS2), biohazard Ø (GC)...
TESTS : The Getaway (PS2), Dead to Rights (Xbox), Sly Raccoon (PS2), BMX XXX (Xbox, PS2)...

n°127

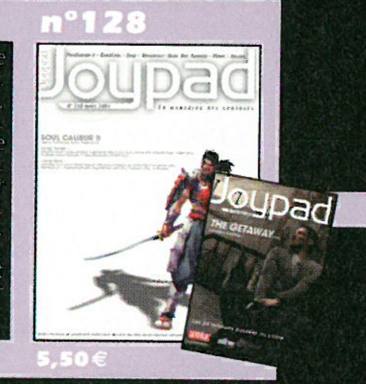
CADEAU : La solution complète de Tom Clancy's Splinter Cell sur Xbox.
AVANT-PREMIÈRES : Nintendo : l'année 03, Resident Evil Ø (GC), Midnight Club 2 (PS2).
REPORTAGES : Driver 3 (PS2, Xbox), Tomb Raider L'Ange des Ténèbres (PS2), Return to Castle Wolfenstein (PS2, Xbox).
ERVIEW : Junya Ishigaki, designer de mechas.
ZOOMS : Zelda No Densetsu Kaze No Takuto (GC), Winning Eleven 6 Final Evolution (PS2)...
STS : Metal Gear Solid 2 Substance (Xbox), Rayman 3 Hoodlum Havoc (GC), Racing Evoluzione (Xbox)...



5,50 €

n°128

CADEAU : La solution complète de The Getaway sur PS2.
AVANT-PREMIÈRES : Fable (Xbox), MotoGP 3 (PS2), Tenchu La Colère Divine (PS2).
REPORTAGES : Le line-up 2003 de THQ, Judge Dredd vs Judge Death (PS2), Burnout 2 (GC, Xbox).
INTERVIEW : Atsushi Inaba, créateur de Steel Battalion.
ZOOMS : DoA Xtreme Beach Volleyball (Xbox), Winning Eleven 6 Final Evolution (GC)...
TESTS : Rayman 3 (PS2), Zelda (GBA), Resident Evil Ø (GC), NBA 2K3 (Xbox), Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours (Xbox)...



5,50 €

n°129

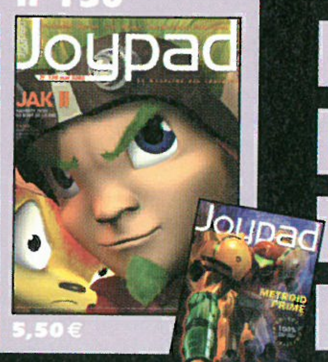


5,50 €

CADEAU : La solution complète de Rayman 3.
EXCLUSIF : Fable (Xbox).
AVANT-PREMIÈRES : Rencontre avec les créateurs de Zelda, le line-up online de Sony.
REPORTAGES : BC (Xbox), Deus Ex 2 (Xbox), Star Wars Knights of the Old Republic (Xbox), le VUG Fair 2003 (le salon de Vivendi Universal Games).
DOSSIER : La localisation dans les jeux vidéo.
ZOOMS : Star Ocean 3 (PS2), Anubis Z.O.E. (PS2)...
TESTS : Tenchu La Colère Divine (PS2), Metroid Prime (GC), Tom Clancy's Splinter Cell (PS2), Phantasy Star Online Episode I & II (GC), Shenmue II (Xbox), Metal Gear Solid 2 Substance...

n°130

ADEAU : La soluce complète de Metroid Prime.
INTERVIEW : Keiji Inafune, concepteur d'Onimusha 3, et Jordan Mechner, créateur de Prince of Persia.
DOSSIER : Une classification européenne pour les jeux vidéo.
VANT-PREMIÈRES : JAK II (PS2), Starcraft Ghost (Xbox, PS2, GC), Kya : Dark Lineage (PS2).
EPORTAGES : Wallace & Gromit in Project Zero (PS2, Xbox, GC), Futurama (Xbox, PS2), Sphinx (PS2, GC), La Grande Évasion (PS2, Xbox), The bbit (GC, PS2, Xbox, GBA), Splashdown 2 (PS2)...
ZOOMS : Soul Calibur II (Xbox, PS2, GC), Virtua ghter 4 Evolution (PS2), Made in Wario (GBA)...
ESTS : The Legend of Zelda : The Wind Waker), V-Rally 3 (Xbox, GC), Skies of Arcadia Legends (GC), Ikaruga (GC), NBA Street Vol. 2 (PS2)...



5,50 €

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYPAD S'ÉPUISENT LES UNS APRÈS LES AUTRES...

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• **Je commande le(s) numéro(s)**
(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93
94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111
112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	127	128	129	130

À 5,50 € le numéro (frais de port gratuits). Soit un total de .... €

RANGEZ VOS MAGAZINES

• Je commande .... reliure(s) à **10 €** l'unité. Soit un total de .... €

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYPAD

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code postal |_|_|_|_|_| Ville ....
....

DÉCOUPEZ ET ENVOYEZ CE BON SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYPAD - SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

Toutes les sorties européennes

Quelle classe ! Non, c'est vrai, pour certaines personnes de la rédac', ce furent les derniers zappings, les derniers tests, les derniers reportages et, forcément, le dernier bouclage de Joypad. Rendons-leur un hommage sincère et surpuissant. Eh oui, que voulez-vous, ainsi va la « life ». Y'a des hauts, des bas, des hauts, des bas... Enfin, j'me comprends. Adios, amigos !

Clock Tower 3

Il est vrai qu'il devient de plus en plus difficile de nous faire peur. Clock Tower 3 n'arrive pas à rivaliser avec des titres aussi flippants que Silent Hill 3 ou Project Zero. Les moustaches de Julo et Gollum en frissonnent encore. Avec son gameplay à la Resident Evil, le titre de Capcom utilise des ficelles éculées pour nous faire sursauter, sans y arriver, en dépit de certains passages assez gore. Il reste une intrigue que l'on prend plaisir à résoudre, malgré l'absence de rythme et de rebondissements. Clock Tower 3 semble définitivement s'adresser aux joueurs old school qui apprécient les ambiances mêlant exorcisme et spectres à la *Ghostbusters*.

Karine

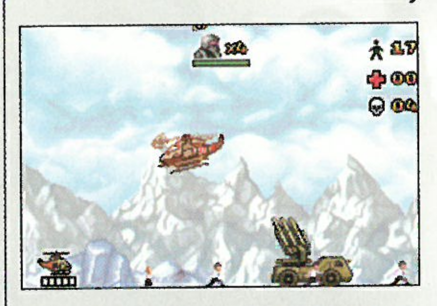


6 — **Éditeur : Capcom** — **Machine : PlayStation 2**

CT Special Forces 2 Back to Hell

Cette suite de CT Special Forces vient gommer toutes les petites imperfections du premier volet. Désormais, il sera possible de shooter en diagonale et les niveaux seront plus vastes en superficie. Le titre dispose de phases de jeu très variées, avec du shoot en hélicoptère, du snipe, sans oublier l'éternelle partie action/plate-forme à la Metal Slug. Plus abordable que le premier épisode, qui souffrait d'un niveau de difficulté trop élevé, CTSF2 séduira aisément les amateurs de softs d'action « à l'ancienne », avec ses graphismes colorés et son plaisir de jeu immédiat. Voilà un titre bien sympathique qui fait penser aux jeux des bornes de café d'antan... Aaaaaaaaah, que de nostalgie... D'autant plus que je ne suis pas un adepte de la modernité.

Kendy

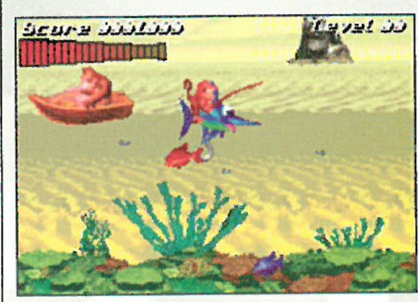


7 — **Éditeur : L.S.P.** — **Machine : Game Boy Advance**

Donkey Kong Country

Il y a maintenant presque 10 ans, DKC représentait la contre-attaque de Nintendo face à la sortie de la PlayStation, grâce à des graphismes exceptionnels réalisés à l'aide de stations Sillicon Graphics. C'est pourquoi l'arrivée de cette version GBA simultanément à l'annonce de la PSP a comme un air de déjà vu... Ainsi, malgré quelques nouveautés (mini-jeu de pêche, de danse et collection de photos), ce portage GBA apporte peu de choses à ce titre déjà excellent. D'un déroulement assez classique, ce jeu de plate-forme offre des niveaux bourrés de secrets aux ambiances très variées. Cependant, le remaniement des graphismes constitue une certaine déception, car s'ils restent d'une grande qualité, ils perdent nettement en finesse par rapport à la version SNES.

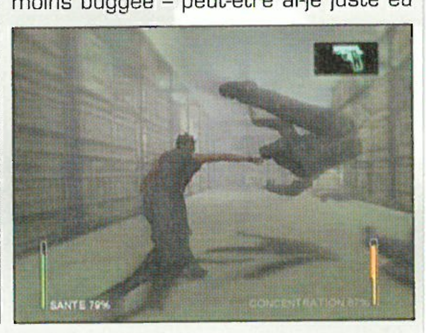
Yann



7 — **Éditeur : Nintendo** — **Machine : Game Boy Advance**

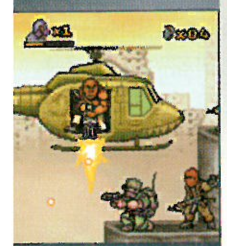
Enter the Matrix

Le « copier-coller » a bien fonctionné. Cette version Xbox de Matrix reprend les rares qualités et les nombreux défauts de la version PS2 testée le mois dernier : un peu plus fine graphiquement, voire un poil moins buggée – peut-être ai-je juste eu





Donkey Kong Country



CT Special Forces 2 : Back to Hell

de la chance... – mais sans aucun doute toujours aussi décevante. Au final donc, un titre dont la dynamique des animations de combat peine à faire oublier l'immense liste des points fleurant l'amateurisme, de la maniabilité hasardeuse à la caméra inexistante, en passant par les textures mornes et répétitives ou encore les mains des personnages éternellement tendues vers une obole qu'on peine à leur donner, tant ils font vraiment tiep. Si seulement le scénario, maintenant que nous avons tous vu le film, apportait de vraies réponses... mais même pas, à peine quelques détails sans importance. Pour les « sur-fans » uniquement.

RaHaN



5 — *Éditeur : Atari* — *Machine : Xbox*

IndyCar Series




L'indyCar, pour résumer, c'est une grande ligne droite suivie d'un virage, puis une grande ligne droite suivie d'un autre virage, etc. En géométrie, on appelle ça un ovale. Partant de ce constat, une question vient immédiatement à l'esprit : pourquoi les Américains aiment tant voir des monoplaces tourner en boucle à plus de 350 km/h pendant deux heures ? Ils attendent un crash, tout simplement ! Soyons honnêtes, ce sport mécanique donne très rapidement envie de bâiller ! Les prises de trajectoire ont beau être assez techniques et la partie réglages demander pas mal d'attention, une fois sur le circuit, on sombre dans les abîmes de l'ennui, rien ne ressemblant plus à un ovale qu'un autre ovale... IndyCar Series



s'adresse par conséquent aux intégristes de la discipline. Encore faut-il qu'ils ne soient pas trop regardants sur la qualité de la réalisation graphique, vraiment faiblarde, et le niveau de l'I.A., désastreuse.

Willow





Iridion 2

Iridion 2



Ce second épisode d'Iridion vient laver l'affront du premier volet, qui souffrait notamment d'un niveau de difficulté surréaliste. Les graphismes ont été ici retravaillés pour un résultat optimal. On en prend plein les mirettes avec un excellent effet de fausse 3D à la Viewpoint (Néo Géo) ! Sinon, contrairement au premier épisode, le jeu reste très jouable et propose même un système d'armement évolutif fort sympathique (tirs directionnels, bombe qui ravage l'écran...). De plus, ses 15 niveaux et ses nombreux bonus à débloquer vous encourageront à y rejouer souvent. Un bon ch'tit shoot pour la GBA !!!

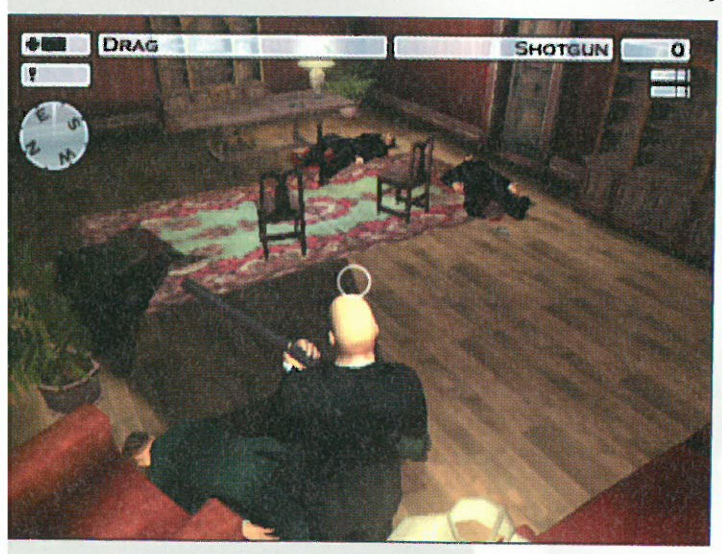
Kendy



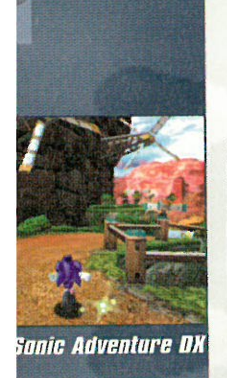
Hitman 2

Hitman 2 boucle son petit tour d'horizon des bécanes avec cette adaptation GameCube, histoire de ne pas faire de jaloux au sein des amateurs d'action-tactique. Cette conversion ne propose aucune nouveauté par rapport aux moutures PS2 ou Xbox, si l'on met de côté ses nombreux « ramages » à l'écran. Malgré ce défaut de constance du frame-rate, il faut tout de même reconnaître que le titre n'a pas perdu de sa superbe. Il s'avère toujours aussi génial de pouvoir se déguiser, poignarder ses adversaires dans le dos ou encore user de stratégies retorses pour arriver à ses fins. Sinon, la réalisation technique est assez similaire à celle de la version PS2, les ralentissements en plus... Malgré ce défaut, Hitman 2 sur GC reste un titre de qualité !

Kendy



8 — *Éditeur : Eidos Interactive* — *Machine : GameCube*


Sonic Adventure DX

KOF Ex 2 Howling Blood

Testé précédemment dans notre rubrique import, KOF Ex 2 Howling Blood débarque enfin sur GBA chez nous. Oubliez la médiocrité du premier KOF, ici, c'est Playmore qui s'est chargé de développer le soft. Du coup, nous voilà face à une production d'excellente qualité qui regroupe 21 personnages des volets passés. Les attaques de base ainsi que les furies sortent avec aisance, tandis que les persos jouissent enfin d'étapes d'animation très détaillées. Vous l'aurez compris, ce KOF se révèle être un véritable régal, et ce bien que Street Fighter Zero 3 demeure toujours LE soft de baston de référence sur GBA. Bref, voilà une alternative de qualité !

Kendy

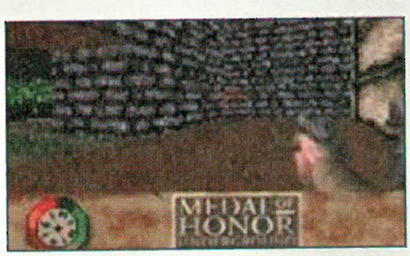


8 — *Éditeur : Playmore* — *Machine : Game Boy Advance*

Medal of Honor Underground

Bon, déjà que je ne suis pas un farouche partisan des Doom-like sur GBA (le genre n'est pas adapté à la puissance restreinte de la machine), mais là, Medal of Honor vient appuyer mes convictions avec sa réalisation technique misérable. En effet, les animations et le défilement du terrain saccadent méchamment, tandis que les graphismes font plus penser à de l'amas de pixels qu'à de véritables environnements. Cela étant dit, la maniabilité demeure excellente avec une assistance à la visée qui accroche vos adversaires. Mais bon, MOH a beau profiter d'un gameplay sympa et de musiques travaillées, on ne prend pas une véritable déculottée esthétique pour autant. Allez tiens, il faut que j'aille me laver les yeux de cet affront !

Kendy



2 — *Éditeur : Electronic Arts* — *Machine : Game Boy Advance*

Sonic Adventure DX

Pour mon dernier test, j'ai décidé ce suicide artistique en produisant un test qui reprend tous les poncifs de la critique jeu vidéo. Attention, c'est parti. « Outre un plaisir nostalgique inégalé depuis cette bonne vieille Dreamcast, on retrouve ces décors toujours aussi riches et variés, cette 3D polygonée texturée en temps réel, et ces niveaux dans cette nouvelle mouture de Sonic Adventure le bien nommé nous en mettent plein les mirettes. Mais tout n'est pas rose dans ce tableau idyllique. Les problèmes de caméra sont encore légion, une honte pour la firme nippone au logo bleu et blanc écrit en quatre lettres. Mais même si l'on ne peut pas dire que le papa de Sonic se soit vraiment épuisé à la tâche, les amateurs aguerris apprécieront ce nouvel opus des aventures de leur hérisson préféré. À réserver cependant aux fans du genre. »

Greg

6 — *Éditeur : Sega* — *Machine : GameCube*

Star Wars : The Clone Wars

La seule différence notable avec la version PS2 disponible depuis quelques mois réside dans la possibilité de jouer en réseau via le Xbox Live pour choper des maps inédites. Le seul gros problème, et il est de taille, c'est que l'ensemble saccade toujours autant et on peine à progresser à pied ou dans les airs pour empêcher la Confédération des Systèmes indépendants de foutre le dawa. Graphiquement correcte, la version Xbox s'apparente à un simple portage de la version PS2. Pas de quoi casser une patte à un droïde boiteux. On peut toujours chanter en chœur le thème de la saga, ça fait plaisir !

Karine



4 — *Éditeur : Activision* — *Machine : Xbox*

Starsky et Hutch

Les deux justiciers au grand cœur nous embarquent dans un shoot urbain à bord de leur Ford rouge et blanche. Il est préférable de jouer à deux, l'un s'occupant de la conduite tandis que l'autre vise les cibles. On peut adapter un volant et un gun pour se mettre un peu plus dans l'ambiance ! L'aventure se bouclera d'autant plus rapidement, certains niveaux se révélant particulièrement ardus en solo lorsqu'il faut gérer plusieurs paramètres comme protéger un véhicule et dégommer les assaillants. La prise en main est agréable et on peut briser divers éléments du décor. Les missions se répètent et seul son prix de 40 euros pourrait en convaincre certains de se laisser tenter pendant une période de faiblesse.

Karine



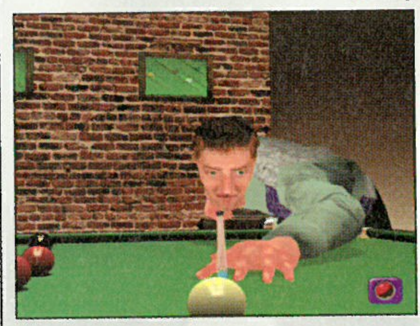
5 — *Éditeur : Empire Interactive* — *Machine : PlayStation 2*

World Championship Snooker 2003




Même si World Championship Snooker 2003 n'est qu'un soft de billard, permettez-moi tout de même de m'emballer comme un gros « ouf » ! En effet, tout en restant très pointu et rigoureux dans les règles des différentes pratiques de la discipline (8 balles, 9 balls, Snooker, Trick Shot), l'interface de jeu demeure terriblement abordable par sa simplicité d'ergonomie ! Pour déterminer la puissance de votre tir, il suffit de régler une jauge manuellement, pour choisir la zone de frappe sur la blanche (pour les effets), de maintenir une touche… Trop facile ! De plus, un système graphique type vectoriel vous aide à visualiser les comportements éventuels de vos boules. Bref, WCS 2003 est un must pour qui aime le billard virtuel !

Kendy



8 — *Éditeur : Codemasters* — *Machines : PlayStation 2 & Xbox*

ABONNEZ-VOUS



Retrouvez le meilleur du jeu vidéo sur consoles tous les mois



+ son booklet

Joypad
N° 131 juin 2003
THE LEGEND OF ZELDA : THE WIND WAKER
GameCube
LE GUIDE DE JEU
Les quêtes annexes
Les interactions GBA

1 an (11 n^os) = 39,90 €

au lieu de ~~60,50 €~~* soit 34 % de réduction

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - BP 50002 - 59718 LILLE CEDEX 9

❑ **Oui, je m'abonne 1 an (11 n^os + 11 booklets) à Joypad au prix de 39,90 € seulement au lieu de ~~60,50 €~~*, soit 20,60 € d'économie !**

JP469

lom : ____________________

rénom : ____________________

dresse : ____________________

ode postal : ⌴⌴⌴⌴⌴

ille : ____________________

ate de naissance : ⌴⌴ ⌴⌴ ⌴⌴

-mail : ____________________

éléphone : ⌴⌴ ⌴⌴ ⌴⌴ ⌴⌴ ⌴⌴

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

❑ Chèque bancaire

❑ CB n° ⌴⌴⌴⌴ ⌴⌴⌴⌴ ⌴⌴⌴⌴ ⌴⌴⌴⌴

Expire le : ⌴⌴ ⌴⌴

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

)ffre valable jusqu'au 31 décembre 2003 et réservée à la France métropolitaine. *Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (article 27), ›s disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, ...

Les Astuces par Kendy

La blague pourrie du numéro d'été est si nulle qu'on en a des frissons de honte :
C'est un morceau de sucre qui est amoureux d'une petite cuiller. Il l'appelle pour lui demander un rendez-vous... Elle lui dit : « Oui bien sûr, dans un café ! »
Supeeeeeeeeeeer. . . Sur ce, bonnes vacances ! À la rentrée, cette rubrique sera a priori animée par le truculent Angel Davila ! Satan bless him !

ENTER THE MATRIX



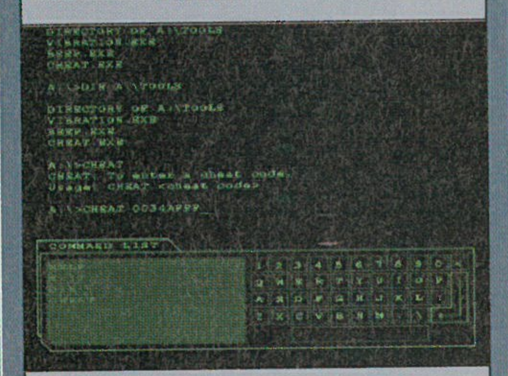
Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

ACTIVATION DES CODES

Sélectionnez le mode « Battle » et choisissez Activation des codes. Allez dans « Piratage » puis tapez DIR. Cela fera apparaître l'option « Dir » dans la fenêtre de l'interface. Sélectionnez cette option pour choisir le menu « Tools ». Tapez ensuite CHEAT. À chaque fois que vous entrerez le code d'une astuce, vous passerez auparavant par l'indication « Cheat » qui se trouve dans la fenêtre du système.

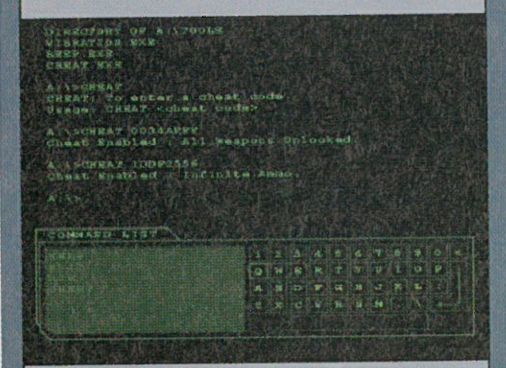
PUISSANCE DE FEU MAXIMUM

Entrez le code 0034AFFF



MUNITIONS INFINIES

Entrez le code 1DDF2556



FOCUS INFINI

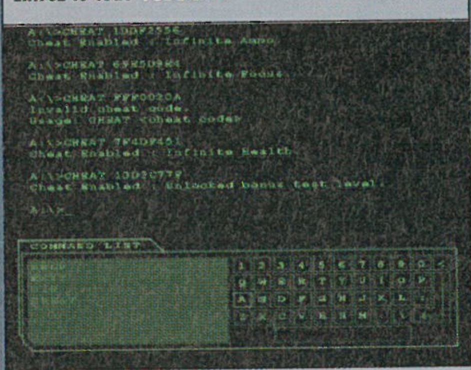
Entrez le code 69E5D9E4

SANTÉ INFINIE

Entrez le code 7F4DF451

NIVEAU BONUS TEST

Entrez le code 13D2C77F



NIVEAU SPARKS' CONSTRUCT EN MODE TRAINING

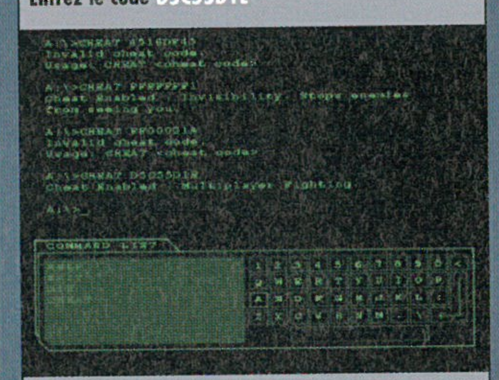
Entrez le code 13D2C77F

LES ENNEMIS NE VOUS VOIENT PAS

Entrez le code FFFFFFF1

COMBATS MULTIJOUEURS

Entrez le code D5C55D1E



LOGOS RAPIDES

Entrez le code 7867F443

TY, LE TIGRE DE TASMANIE



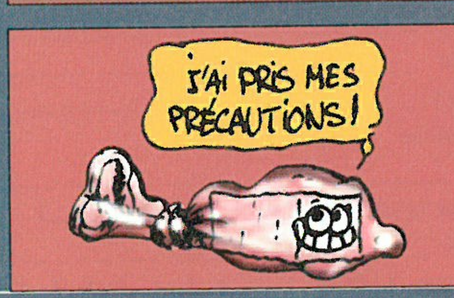

Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

SANTÉ INFINIE

Pendant la partie, exécutez rapidement les manipulations suivantes : L1, R1, L1, R1, △ quatre fois, ○, ○.

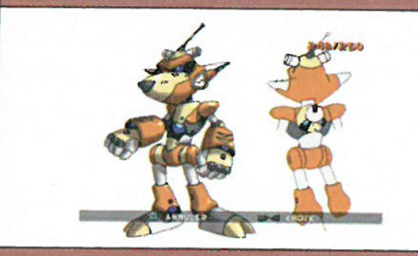


Effectuez les manipulations durant la partie.



DÉCOINCER TOUTES LES VIDÉOS ET LES IMAGES

Pendant la partie, exécutez rapidement les manipulations suivantes : L1, R1, L1, R1, △, △, ✕, ✕, R2, □, R2, □.



TOUTES LES CAPACITÉS

Pendant la partie, exécutez rapidement les manipulations suivantes : L1, R1, L1, R1, △, △, □, □, △, □.



LES TECHNO-RANGS

Pendant la partie, exécutez rapidement les manipulations suivantes : L1, R1, L1, R1, △ trois fois, □, △, □.

CHRONORANG

LE CHRONORANG UTILISE LA DERNIÈRE INVENTION DE JULIUS, LE TRANSISTOR TRANS-TEMPOREL. CE BOOMERANG AFFECTE LE CHAMP TEMPOREL DES COMPLICES DE CASS ET LES FAIT RALENTIR.

Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

CODE PRINCIPAL

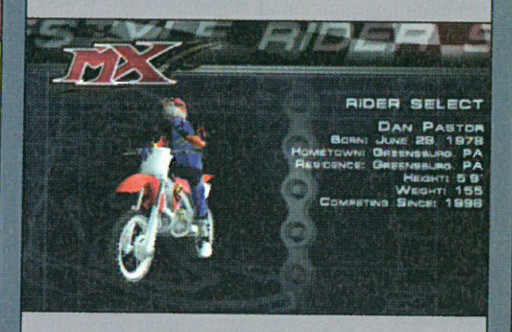
Attention, avant d'entrer les codes suivants, vous devrez d'abord effectuer cette manipulation sur le menu principal : △, L1 + ←, □, △, L1 + →, R1 + ↓, R1 + →, Select. Pour confirmer que l'astuce est activée, la manette se mettra à vibrer.

EXHIBITION RACE
FREESTYLE
MINI-GAME
CAREER MODE
TRACK EDITOR

Soyez agile de vos doigts sur cet écran.

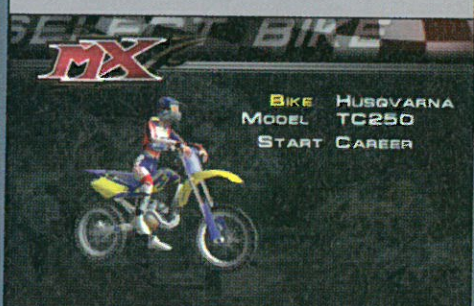
TOUS LES PERSONNAGES

Sur le menu principal, faites →, L1 + →, ↓, L1 + ←, →, □.



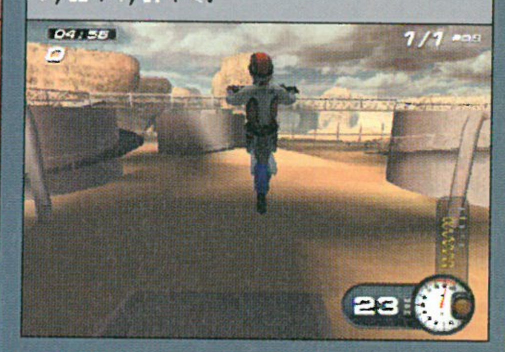
TOUTES LES MOTOS

Sur le menu principal, faites L2 + □, L1 + →, L2 + ○, L1 + ←, □.



CATÉGORIE 250 CC FREESTYLE

Sur le menu principal, faites ↑, L1 + ↑, □, L1 + →, L2 + ↓, L1 + ←.

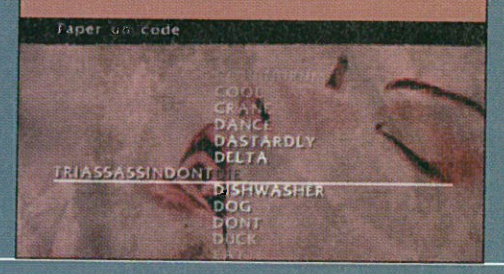


BLOODRAYNE  

Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

INVINCIBILITÉ

Entrez le code suivant : TRIASSASSINDONTDIE



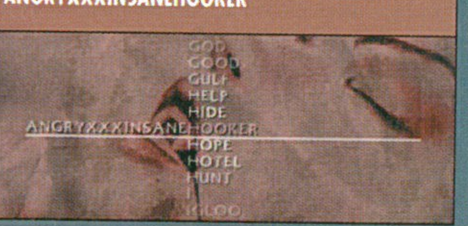
SE REMETTRE DE LA VIE

Entrez le code suivant : LAMEYANKEEDONTFEED



MODE BLOODLUST

Entrez le code suivant : ANGRYXXXINSANEHOOKER





Gagnez des Action Replay PlayStation 2 !

Oui, vous avez bien lu, Joypad vous offre la possibilité de gagner des Action Replay sur PS2, en jouant au grand jeu des astuces ! Pour participer, rien de plus simple : il vous suffit d'envoyer à Kendy, sur papier libre, vos meilleures astuces, cheat codes et autres codes secrets, et ce pour n'importe quelle console. Grand cheater devant l'éternel, Demi-Lune récompensera les 5 meilleurs d'entre vous en leur envoyant personnellement un Action Replay PlayStation 2. N'oubliez pas d'indiquer vos coordonnées sur votre courrier. Bonne chance !

Envoyez votre courrier à :
Kendy – Jeu des Astuces / Joypad
101-109 rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret





COURRIER DES LECTEURS

...VOILÀ, C'EST LA FIN !... FIN DES LECTEURS IDIOTS, FIN DES PIZZAS FROIDES ET DU CAFÉ TIÈDE...



Chers lecteurs idiots, vous avez eu ma peau, je m'en vais et j'abandonne ainsi le courrier des lecteurs au Roi de la Pige, Gollum. Naaan, je déconne, en fait c'est pas votre faute du tout, je vous aime. Mais c'est bel et bien à Gollum (s'il reste) que vous vous adresserez dès le mois prochain, à notre nouvelle adresse. Ce fut un plaisir d'entretenir un dialogue chaque mois avec vous : rendez-vous dans une autre vie, et continuez de vous passionner pour le jeu vidéo !

OÙ PASSE LE POGNON ?

Je ne comprends pas pourquoi le jeu vidéo va mal en ce moment. Il y a déjà eu plusieurs boîtes de production qui ont dû mettre la clé sous la porte, surtout des françaises comme Kalisto, In Utero ou encore Psygnosis.

Ouais. Sauf que Kalisto et In Utero n'ont pas su faire de bons jeux pendant trop longtemps, comme de nombreuses boîtes françaises qui ont sans doute coulé pour ça.

Pourtant, Psygnosis faisait de très bons jeux à l'époque.

C'est vrai ! Et c'était une boîte anglaise, tiens.

L'inoubliable WipEout 2097ou encore Formula One. Ils n'ont eu qu'un seul échec commercial : Colony Wars, de bonne qualité pourtant ; malheureusement, j'ai peut-être été le seul à acheter ce jeu. Ils en ont cependant fait une suite.

Ils en ont même fait deux (Vengeance et Red Sun). Le jeu marchait plutôt bien aux États-Unis, alors qu'en effet, en Europe, il n'a jamais décollé.

Comment un seul échec a pu ruiner une entreprise qui n'a auparavant connu que des succès ?

Psygnosis a connu d'autres « semi-échecs » comme Tenka, O.D.T. ou Psybadek, qui, commercialement, n'ont pas eu l'impact attendu, et même sorti des bouses comme Chronicles of the Sword. Ta mémoire est trop sélective, c'est tout ! Et tandis que d'autres ont survécu contre toute attente (Titus), les créateurs de WipEout se sont en effet éteints sans que ce soit plus facile à comprendre. Nul doute que les mécanismes qui ont conduit à ce dénouement reposent sur des éléments complexes et divers... mais je serais bien en mal de te répondre plus précisément. Parfois, il suffit de quelques erreurs comptables, d'une crise trop importante, ou du départ de personnes-clés pour qu'une institution disparaisse.

Outre ce fait, il y a aussi les unions ou les fusions ou les rachats, je m'y connais pas bien... Pourquoi Square a senti le besoin de s'unir à Enix alors que la société, malgré le big échec de Final Fantasy : The Movie, *est sûre de vendre des jeux ? L'avenir d'un* Final Fantasy *est prédestiné au carton, y a pas de quoi flipper à mon avis.*

Là encore, peut-être oublies-tu quelques éléments-clés. Tout d'abord, Square ne produit pas que du FF ou des jeux connaissant un tel succès. Sur la seule PlayStation 2, des titres comme Racing Type-S ou The Bouncer ont coûté très cher et se sont complètement plantés. Mais tu ne saurais imaginer le nombre de Final Fantasy qu'il faut vendre pour qu'un jeu de ce type soit rentabilisé. Rien que ça, c'est énorme. En outre, l'aventure cinéma de Square Pictures s'est révélée plus qu'un échec : un véritable gouffre financier, qui a bel et bien mis la tête de la société sur un billot. À mesure que la société repousse toujours plus loin les limites de ses valeurs de production, investissant toujours plus pour maintenir la courbe de progression qualitative que l'on attend de ses séries phare, elle s'oblige à des efforts toujours plus importants et difficiles pour parvenir à la

(suite page 145)

Côté e-mail

LE CINÉMA : UN ART À PART ENTIÈRE
From : Jacques Roux J.r
To : redacpad@club-internet.fr
Subject : -

Salut les mecs ! Comment ça va ? Moi ça va. Je vous écris parce que j'ai plein de questions qui ont besoin de réponses, alors fini le bla-bla et place aux questions !
1. J'ai souvent entendu parler des films Resident Evil : Nemesis *et* Mortal Kombat 3, *mais je veux savoir quand ils vont sortir ! Je commence à m'impatienter, là.*
Eh bien tu vois, nous on ne s'impatiente pas du tout, bizarrement. Enfin... Le prochain film Resident Evil s'appelle *Resident Evil Apocalypse*, et non Nemesis, et il est prévu pour 2004. Pour sa part, *Mortal Kombat 3 : Domination* est actuellement en post-production, et sortira cette année.

2. Concernant le film The House of The Dead, *le tournage a-t-il commencé ? Si oui, ont-ils une idée de la date de sortie ?*
Encore un très, très grand film qui est donc sorti en « direct to video » aux États-Unis, c'est-à-dire sans passer par les salles de cinéma. Dieu seul sait si une exploitation salle est prévue en France, ou s'il sortira en vidéo/DVD directement, ou même si pas-du-tout-en-fait-vu-que-ça-doit-quand-même-pas-être-un-très-bon-film-finalement.

3. J'ai entendu parler de la PS3 et de la Xbox 2. Est-ce vrai que ces deux consoles vont sortir ?
Hum, à mon avis, c'est une rumeur issue du complot judéo-chrétien maçonnique centriste, visant à déstabiliser l'économie mondiale. Franchement, je ne vois pas pourquoi Microsoft ou Sony sortiraient de nouvelles consoles un jour.

Aussi, un de mes potes m'a dit que Microsoft aurait décidé de sacrifier la qualité des graphismes de la Xbox 2 pour faire des jeux plus grands, est-ce vrai ?
Eh bien, ma foi, oui. Les jeux de la Xbox 2 feront en effet 47 cm, c'est-à-dire presque 3 fois plus que les actuels, de 12 cm (la taille standard en fait). Il fallait y penser !

4. Sega aurait-il des projets de consoles après le flop de la Dreamcast ?
La dernière fois que nous avons regardé dans leurs dossiers secrets, nous avons juste trouvé un Post-it bleu qui disait, en japonais bien sûr (traduction approximative) : « Stratégie actuelle : faire plein de pognon avec nos bonnes vieilles licences. Hardware : ouais, c'est ça, ouais. »

5. Le réseau Internet pour jeu en ligne pour la Dreamcast roule-t-il toujours ?
Oui. D'ailleurs, Raymond, le conducteur, nous fait dire que « vous ne le rattraperez jamais, pas la peine d'essayer ».

6. Et finalement, est-il possible de se joindre à vous dans une partie de Counter-Strike ?
Oui, c'est possible.

Merci de votre attention et félicitations pour votre magazine, il est super ! Continuez comme ça !





rentabilité. Ne serait-ce qu'en termes de ressources humaines, la fusion Square-Enix permet de s'assurer un pool de talents toujours plus important, en vue de productions plus rentables, sans compromission en matière de qualité. Du moins espérons-le.

Bientôt, Sega va s'associer avec Sammy, alors que tout le monde sait qu'un jeu Sega, c'est quasiment un jeu labellisé « bonne qualité ».

Sega n'a plus vraiment sorti de nouvelle superproduction façon blockbuster incontournable depuis un bail, quand même... On serait presque en droit de se demander si la grande époque du « jeu Sega = bombe » n'est pas révolue... En tout cas, l'idée de la joint-venture avec Sammy semble avoir été définitivement abandonnée. En outre, tout part du même processus économique général qu'on peut observer dans d'autres industries, et qui est aussi en partie responsable sans doute de la fusion Square-Enix : il faut se développer. Les gros deviennent plus gros, les petits deviennent plus rares et plus petits encore. C'est bien souvent une nécessité économique de survie.

Comment ça marche dans le jeu vidéo ? Où va vraiment l'argent ?

Je ne sais pas tout là-dessus, loin de là. Mais par rapport au prix d'un jeu, environ un quart va à la distribution, qui, elle, ne fait pas partie de l'industrie à proprement parler. Ça fait déjà du fric en moins. Les bénéfices sont ensuite sûrement engloutis, parfois maladroitement, dans des investissements nouveaux. Nouvelles prods un peu plus chères, rachat de petits quand on est gros, afin d'être plus gros (cf. ci-dessus), mais - c'est vrai pour de nombreuses boîtes françaises aujourd'hui décédées - pas mal de gaspillage également. Il faut aussi savoir que beaucoup d'argent est dépensé sur des projets qui finissent par avorter (d'où le « parfois maladroitement »), et ils sont nombreux. De l'argent souvent perdu, donc, ou tout du moins qui ne génère pas de chiffre d'affaires. C'est aussi en cela sans doute que notre industrie cherche encore à mûrir, car, pour autant que je sache, lorsqu'un projet pour le cinéma n'arrive pas à son terme, ce n'est pas en général après la dépense de plusieurs millions qu'on le décrète, mais bien avant.

Quand je vois toutes ces boîtes qui disparaissent et toutes les unions qui se profilent, je me demande comment le jeu vidéo peut rapporter plus que le cinéma.

Un jeu, à l'achat, ça coûte 8 fois plus qu'une place de cinéma : ça fait donc circuler 8 fois plus de sous. Un jeu, ça coûte beaucoup moins cher à faire qu'un gros film hollywoodien. En dehors des méga-blockbusters, les films rapportent de l'argent tant qu'ils sont en salle, parfois 2 semaines seulement. Les jeux, quoi qu'on en dise, restent des produits de consommation qui peuvent être vendus bien après leur sortie. Et plus simplement, je crois qu'en affirmant cela, on ne considère pas tout l'argent indirectement généré par le cinéma (produits dérivés, DVD/Vidéo, licencing, revente pour diffusion télé, etc.).

Si le moindre risque peut ruiner un éditeur ou un développeur, je ne les vois pas investir des masses dans des traductions, des localisations, ou encore baisser le prix des jeux que je trouve assez excessif quand même. Personnellement, je ne connais pas beaucoup de monde qui peut se payer plus de 4 jeux par an.

Le prix des jeux ne dépend pas uniquement des éditeurs. Ne serait-ce qu'en France, plusieurs acteurs importants de l'industrie tentent de faire baisser la TVA sur les jeux, par exemple. Et l'éternel problème de la distribution devra bien être résolu un jour, puisque celle-ci se goinfre une quinzaine d'euros sur chaque jeu, sans prendre beaucoup de risques, elle.

Rafter





Côté e-mail

IL FAUT DE TOUT POUR FAIRE UN MONDE !

From : Kanu-Dô

To : redacpad@club-internet.fr

Subject : Bonk ! Bonk ! Bonk ! Come back to us !!!

Bonjour à tous !!

Voilà, je suis dég'. Je suis dég' parce que chaque jour, je pleure toutes les larmes de mon corps pour espérer pouvoir rejouer à PC kid sur une console actuelle. C'est vrai quoi, pourquoi on oublie cette mascotte de légende ? Parce qu'après tout, le reste, on en a à foison... Sonic : les adaptations de tous les jeux MD et Dreamcast sur le Cube, Sonic Advance 1 et 2, Sonic Heroes... Mario Sunshine, Mario Advance 1, 2, 3, 4... Crash : sur tous les supports actuels... Rayman : le 2, le 3, le Advance, même sur mobile ! Mais voilà, on a oublié PC kid. Depuis la Nec (PC kid 1, 2 et 3), la Super Nintendo (Super BC kid), l'Amiga et la Game Boy (BC kid), on n'en entend plus parler. Y a-t-il un refoulement de la mémoire collective ludo-numérique et intrinsèque ? PC kid a-t-il rejoint le clan des mascottes mortes comme Zool ou Bug ? Dites-moi que ça n'est pas vrai, svp... Je kifferais bien un BC kid sur GBA (c'est pas un support rêvé, ça, pour ce type de jeu ?) ou même, allez lançons-nous, un nouveau volet en 3D sur les consoles de salon (après tout, Sonic ou Mario ont réussi le pari du passage à la 3D). Gloire à tous et que vivent les légendes !!

Attends deux secondes... je regaaarde... Hum. Ah ben oui, PC Kid a bien l'air décidé de refaire parler de lui ! Hudson Soft, qui a les droits du petit personnage, a en effet décidé de ressortir Bonk's Adventure sur GameCube. Le jeu est d'ailleurs prévu pour l'automne au Japon. Eh oui ! Rares sont ceux qui se souviennent de ce héros culte : et même s'il va être difficile de lui redonner vie, on peut en attendre beaucoup. Et vi. Et vo. Et va.

J'AI RIEN COMPRIS

Yup,

La vente d'un jeu sur le (fructueux) marché de l'occasion rapporte-t-il à l'éditeur ou au concepteur ? J'ai honte, je n'achète jamais en neuf (trop cher) mais n'en démords pas moins de l'idée qu'il faut soutenir certains jeux intéressants, mais plus confidentiels, face aux blockbusters qui s'octroient déjà toutes les lumières des médias.

La vente d'un jeu sur le marché de l'occasion ne rapporte ni à l'éditeur, ni au concepteur. Il ne rapporte qu'à celui qui le met en vente ! Comment pourraient-ils prélever une partie du montant dans un cadre privé comme celui-ci ?! D'autant que si un jeu est vendu en occasion, c'est qu'il a déjà été vendu en neuf... donc que l'éditeur/concepteur a déjà touché ses sous. 'Manquerait plus qu'ils touchent plusieurs fois de l'argent pour le même objet !

En outre, Tristan ne pourrait-il pas nous préparer un dossier sur ce marché, bouleversé depuis Internet et dont on entend finalement peu parler, bien que sa marge de progression soit exponentielle ?

Un dossier complet sur les réseaux de l'occasion serait en effet très chouette à préparer, cela fait longtemps que ce marché a évolué depuis que nous en avons parlé, à l'époque où Joypad Achats ne traitait pas que de l'accessoire. Peut-être prochainement, qui sait...

KANU-DÔ

POUR LES QUESTIONS/PROBLÈMES D'ABONNEMENT :
Joypad - Abonnements
Thibault Bechet
101-109 Rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
ou par e-mail : thibault.bechet@futurenet.fr

POUR LES DEMANDES DE STAGE :
A plus stagiaires.
Finito !

LES ADRESSES MAIL DES RÉDACTEURS (COMPLIMENTS ET INSULTES) Gollum : julien.chieze@futurenet.fr • Willow : jean.santoni@futurenet.fr
Chris : christophe.delpierre@futurenet.fr • Elwood : francois.tarrain@futurenet.fr • Karine : karine.nitkiewicz@futurenet.fr • Angel : angel.davila@futurenet.fr
Julo : julien.hubert@futurenet.fr
POUR NOUS ÉCRIRE ATTENTION NOUVELLE ADRESSE : Joypad - 101-109 RUE JEAN-JAURÈS, 92300 LEVALLOIS-PERRET

Joypad mode d'emploi

« This is the end... maaaaaaaaaï only friend, the end » Et voilà, encore la fin d'une année scolaire, rythmée par la guerre, la grève et les pluies acides. Pendant ce temps-là, l'E3 livre ses surpuissantes conclusions, le soleil donne des boutons aux peaux grasses, et le rideau s'abat sur certains membres de la rédaction. Et paf ! So long folks...



LUNDI 12 MAI

13 : 32

Kendy, toujours aussi surpuissant, est en train de jouer à Rygar. Il se retourne et demande à Greg et à Willow : « Rygar, le héros, c'est un rital hein ? » Les autres en chœur : « Mais non, c'est un Grec ! » Kendy : « Ah oui, c'est vrai qu'il a l'air grec. »

16 : 45

Dans l'avion qui les emmène à l'E3, nos grands reporters sont très dissipés. À l'avant, Fishbone (*Joystick*) réclame un Coca light à l'hôtesse. « Désolée monsieur, mais nous n'en avons plus ! » Fishbone : « Ah... bon ben donnez-moi du vin, alors... »

18 : 02

En cours de vol, Angel et Gollum, pris de soudaine torpeur, décident de s'endormir, tout lovés, tête contre tête. Ils finiront presque par se prendre inconsciemment dans les bras... tandis que les autres, tout attendris, les photographieront dans l'avion. Les autres passagers hallucinent.

19 : 45

Arrivés à leur hôtel de Los Angeles, Angel et Gollum sortent de leur chambre et rejoignent Julo. Ils entendent quelqu'un tambouriner dans la chambre d'en face. Gollum : « Ah, pas de bol Julo, tu as un fou en face de ta chambre ! » Julo : « C'est pas un fou, c'est Traz. » Tout le monde éclate de rire et se met à tambouriner sur la porte. Puis Julo se ressaisit : « Eh, mais si c'était pas la chambre de Traz, finalement ? » Les trois compères s'éloignent alors de la porte. Ils entendent encore taper violemment, puis voient Traz sortir, tout rouge et furieux. Il était coincé dans la salle de bain et commençait à défoncer la porte pour pouvoir sortir !

JEUDI 15 MAI

19 : 13

Angel parle des nouveaux Sims avec Julo. « Non mais tu comprends, c'est des oufs ! Des gens comme toi et moi ! »

21 : 48

Nos grands reporters, en virée dans un autre gigantesque hôtel de la ville, ont décidé d'essayer un ascenseur vitré et s'amusent à monter et à descendre. Aux États-Unis, le rez-de-chaussée est indiqué par « L ». Traz, visiblement dans le zef, essaye toutes les touches : « Ah mais non, attendez, le 0 c'est bien le 3, non ? »

23 : 28

Angel, Traz et Gollum sont dans une voiture de location (un grand van US des familles), conduite alternativement par Julo et Traz. Sur les grandes avenues américaines, ils font les andouilles jusqu'à mettre la main sur une fréquence radio très justement nommée « The Beat », station de gangsta rap des plus hardcore. Ils se retrouvent donc, volume à fond et toutes vitres ouvertes, à hurler de toutes leurs forces quelques « paroles » sélectionnées, en rythme avec la musique. Heureusement, ils ne connaissent personne à Los Angeles.

MARDI 27 MAI

18 : 45

Le déménagement dans les locaux du nouveau propriétaire de *Joypad*, *Joystick*, *PS2 Mag* et *DVD Mag* est imminent. Nos journalistes sont donc en train de faire la fête pour « rendre hommage » une dernière fois aux murs qui les ont entourés durant ces quelques années. Par décence, nous serons obligés de taire les exploits les plus navrants de cette soirée apocalyptique !

SAMEDI 31 MAI

23 : 30

Angel et Julo, invités par Sony à la finale de la Coupe de France de football, sont bien décidés à aller à la soirée d'Auxerre, le vainqueur, pour fêter la victoire. Petit problème, il faut une tenue vestimentaire adaptée à l'endroit chicos, et nos deux compères portent des t-shirts bien crados ! Grégory, de Sony Computer : « Attendez les gars, vous n'avez pas une chemise ? » Julo : « Si, moi j'en ai une mais je l'ai prêtée à un pote pour un mariage... Mais bon, t'inquiète pas, on va passer chez Angel qui habite à côté pour prendre des pulls ! » Grégory est dépité !

01 : 00

Les deux zouaves arrivent au Paradis Latin en arborant fièrement les pulls de nihiliste d'Angel, alias El Troncho Cabeza. Bien évidemment, cela n'empêche pas toute la salle de les dévisager, à part Grégory, qui les salue au loin, préférant en rire.

MERCREDI 4 JUIN

16 : 01

Gana (*Joystick*) à Willow : « Put... tu t'es brûlé ? »
Willow : « Oui, avec de la ratatouille ! »
Gana : « Ah la honte, j'espère que tu racontes pas ça aux gens ! »

JEUDI 5 JUIN

19 : 04

Angel : « Pour un avis, quatre lignes ça va ? »
RaHaN : « Ouais, pas plus »

19 : 06

Angel : « Euh, quatre lignes, c'est assez pour un avis ? »
RaHaN : « Mais oui, je viens de te le dire, t'es c... ou quoi ? »

VENDREDI 6 JUIN

00 : 20

Greg rentre chez lui en galante compagnie (NDLR : eh ben, tu perds pas de temps !). La demoiselle arrive chez lui, passe une nuisette assez sexy... tandis que Greg éteint son PC pour être tranquille. Il se retourne : la belle est en larmes et tombe par terre en s'étouffant. Pas de bol, elle est allergique aux chats (l'ex de Greg en avait un) et à l'humidité sur les murs (Silver Mousketiep a un appart tout pourri, ne le lui rachetez jamais !). Le voilà parti en trombe à la recherche d'une pharmacie, jonglant avec les dealers de Pigalle et les derniers métros.

01 : 20

Greg rentre enfin chez lui avec le précieux médicament. Épuisée, la demoiselle s'endort, tandis que Greg, dépité, s'attaque à ses News Japon...

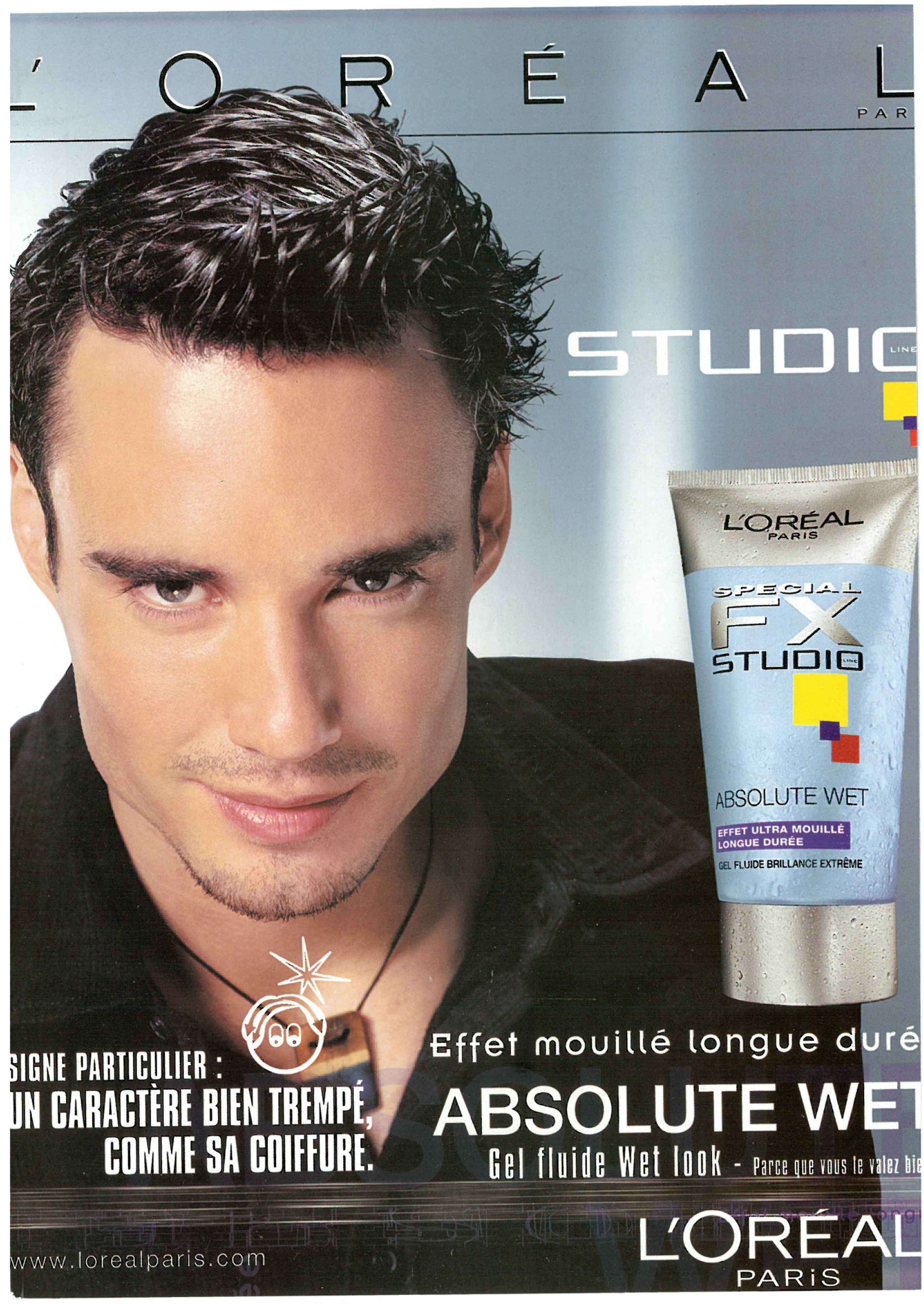
16 : 09

Traz joue avec une sangle d'appareil photo et la laisse échapper. Cette dernière balaye tout ce qu'il y a sur le bureau d'Angel et un peu celui de RaHaN. Ce dernier ne comprend pas ce qui se passe, tandis que Traz lance son cri de guerre : « Ofisstation 2 ! »

20/06/03 (projection)

19 : 15

Au pied de l'immeuble de la rédac, les journalistes qui viennent de quitter définitivement Joypad, la larme à l'œil mais conscients de leur choix, regardent un dernier instant derrière eux et repensent au même moment à la célèbre phrase de George Abitbol dans *La Classe Américaine*. Traz : « Ah, monde de merde... » Greg : « Oui, moi aussi j'ai bien envie de le dire, monde de merde... »



L'ORÉAL
PAR
STUDIO
L'ORÉAL
PARIS
SPECIAL
FX
STUDIO
ABSOLUTE WET
EFFET ULTRA MOUILLÉ
LONGUE DURÉE
GEL FLUIDE BRILLANCE EXTRÊME
Effet mouillé longue duré
SIGNE PARTICULIER :
UN CARACTÈRE BIEN TREMPÉ,
COMME SA COIFFURE.
ABSOLUTE WET
Gel fluide Wet look - Parce que vous le valez bie
L'ORÉAL
PARIS
www.lorealparis.com